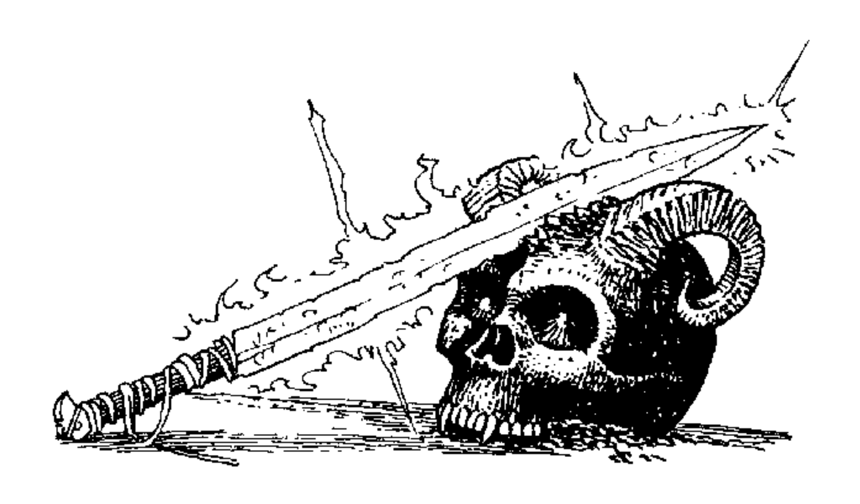
**LA BÚSQUEDA DEL GRIAL 4**

# EL VIAJE DEL «ARGOS»

J. H. BRENNAN

Ilustraciones de John Higgins
Traducción de Guillermo Solana





1ª reimpresión: junio 1988

Título original: *Voyage of terror (Grail Quest)*
Primera edición publicada por Fontana Paperbacks, Gran Bretaña

Juan Bravo, 38. - 28006 Madrid

PRINTED IN SPAIN
Impreso en España por:
LAVEL, S. A.
Políg. Industrial Los Llanos
Humanes (Madrid)
Depósito legal: M. 18.250-1988
I.S.B.N.: 84-372-2129-3

**ÍNDICE**

# EL VIAJE DEL "ARGOS"

*El viaje del «Argos»* es el cuarto libro de «La búsqueda del Grial», una serie fantástica en la que TÚ, lector, eres el héroe de asombrosas aventuras.

En *El viaje del «Argos»* Avalon se halla a punto de ser atacado por una horda de sajones que roban y saquean. Ha desaparecido la protectora mágica, la gran espada Excalibur, y el Reino parece condenado a un terrible destino.

Sólo TÚ eres bastante audaz para rechazar a los invasores. Sin embargo, la magia de Merlín sufre un terrible fallo y te hace retroceder en el tiempo hasta la antigua Grecia, muy lejos de la batalla decisiva. Te encuentras solo y desarmado a bordo de un barco, perdido en océanos peligrosos e inexplorados. Tan sólo con la ayuda de una antigua carta marina y con las armas, las defensas y los sortilegios que puedas encontrar en el camino, habrás de esforzarte por navegar de regreso a Avalon antes de que sea demasiado tarde. Pero tu aventura oculta inmensos peligros...

Para llevar a cabo esta aventura necesitas dos dados. En el Diario de la Búsqueda que aparece al comienzo de la obra anotarás los progresos realizados (con lápiz para que puedas borrar y volver a utilizarlo). Al final del libro dispones de una página con las reglas de combate. Puedes cortar esta hoja si deseas tenerla siempre a mano para consultarla.

Los primeros tres libros de «La búsqueda del Grial» son *El Castillo de las Sombras, La Caverna del Dragón y La Puerta de la Perdición.*

# ACERCA DEL AUTOR

**J. H. Brennan** es una de esas extraordinarias personas que parecen estar viviendo al mismo tiempo en varios mundos diferentes... a algunos de los cuales puedes llegar tú a través de la serie «La búsqueda del Grial».

Siempre se sintió interesado por la magia, los sortilegios y la hechicería. Entre sus muchos libros ha escrito varios sobre magia. Es también autor de dos juegos de fantasía: *Man, Myth, Magic* (Hombre, Mito, Magia) y *Timeship* (La nave del tiempo).

Ha empleado un ordenador para realizar este libro, al igual que lo ha hecho con otros de la serie, y afirma que quien se aventure en tales obras sin tomar cuidadosas anotaciones está pidiendo que se le envíe a la Sección **14**.

# DIARIO DE LA BÚSQUEDA

PUNTOS VITALES DE PIP
Ahora: Al comienzo ☐

PUNTOS DE EXPERIENCIA:
(20 = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE)

EQUIPO

A bordo:

Islas:

Demondim (12)
Calavera (109)
La llamada de la Doncella (118)
Isla Perdida (122)
Isla del Dragón (128)
Isla del Naufragio (137)
Cinco Dedos
(75)
(89)
(102)
(142)
(147)

| TANTEOS DE LOS COMBATES | | | |
|---|---|---|---|
| Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: |
| Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: |
| Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: |
| Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: | Enemigo:<br><br>Sección:<br>PUNTOS VITALES del enemigo:<br><br><br>Resultado: |

## MERLIN LLAMANDO

¡Por fin!

No te muevas. Ni un músculo. He estado buscándote por todas partes. Arriba y abajo. Te necesito aquí, ahora mismo. En realidad, te necesito en mi Tiempo. No puedes imaginarte el embrollo en que estamos metidos. Necesito que vengas para poner las cosas en orden. Así que limítate a recoger tus cosas. Te harán falta un par de dados, un lápiz, papel y una goma. Eso es todo. Mi lema es viajar ligero de equipaje. También tiene que ser el tuyo porque viajarás a través del Tiempo.

Ya sabrás, me imagino, en qué consiste el viaje por el Tiempo. Tu cuerpo se queda en donde esté pero yo consigo utilizar tu cabeza. Lo que hay dentro, vamos. Tu mente. Voy a hacer que se desplace de tu Tiempo a mi Tiempo. Puedo hacerlo porque soy un druida galés. Mi nombre es Merlín, como recordarás si ya estuviste en mi Tiempo. Soy el primer consejero y factótum de Su Majestad el Rey Arturo, hijo de Uther Pendragon y Señor de Avalon. Me llaman Merlín el hechicero por obra de mis poderes mágicos.

Pero yo no puedo quedarme aquí sentado todo el día escuchando tu cháchara. Tengo que atrapar lo que hay dentro de tu cabeza y ponerlo en la cabeza de un chico de mi tiempo llamado Pip. Pip, el Triturador del Malvado Hechicero; Pip, el Matadragones; Pip, el que cerró la Puerta del Horrible Reino, por dar a ese chico todos los títulos que últimamente le han atribuido.

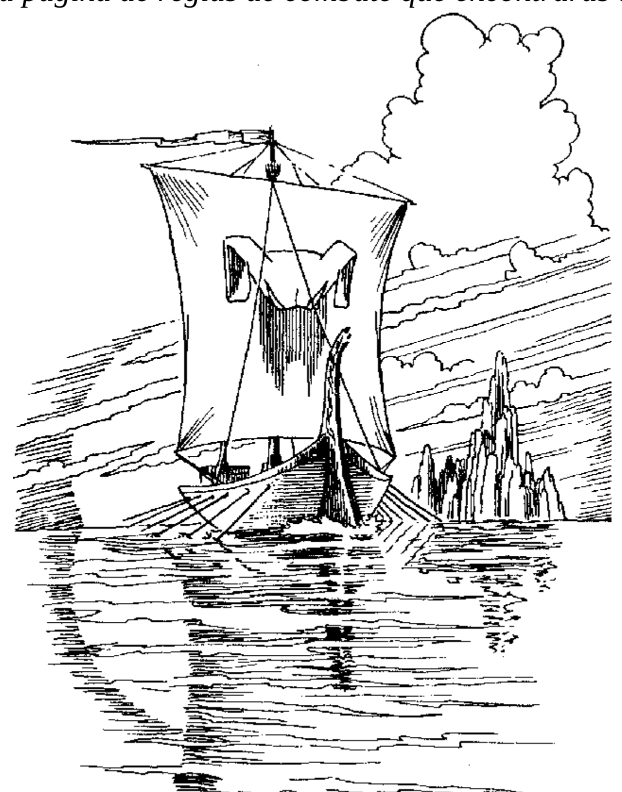
Una vez en mi tiempo te encargarás del control de Pip. Decidirás lo que Pip debe hacer. Y será mejor que nos demos prisa porque están invadiéndonos los sajones. Son miles. Hombres altos y temibles en barcos grandes y temibles. Necesitamos a un héroe capaz de enfrentarse a ellos. Y aquí es donde entras tú, Pip. Para eso vienes a mi tiempo.

Porque tú no temerás pelear con millares de belicosos sajones, ¿verdad?

Haré como que no he oído.

Será mejor que recojas rápidamente tu equipo. Voy a lanzar ahora mismo el sortilegio.

*Si nunca estuviste en mi Tiempo, pasa al* *1*. *Si lo sabes todo acerca de combates con dados y* PUNTOS VITALES, *sortilegios y lo demás, puedes ir directamente al* *2*. *(Por supuesto, siempre podrás refrescarte la memoria con la página de reglas de combate que encontrarás al final del libro.)*



*Se aproxima una nave sajona que presagia una inminente invasión.*

## 1

¿Conque novato en esto de viajar por el Tiempo? No te preocupes, pronto aprenderás lo más importante.

### Puntos vitales

Para conseguir tus PUNTOS VITALES todo lo que tienes que hacer es lanzar dos dados y sumar los puntos obtenidos. Luego multiplicarás por cuatro esa cantidad. Descubrirás que el resultado final es una cifra comprendida entre 8 y 48. Si la cifra que has obtenido te parece pequeña, puedes lanzar de nuevo los dados. En realidad estás autorizado a lanzarlos tres veces y optar por la cifra más alta que consigas. Cuando hayas averiguado tus PUNTOS VITALES, anótalos en la página al comienzo de este libro.

### Combate

Lo primero que tienes que hacer en un combate es lanzar dos dados por ti y luego otros dos por tu adversario. Quien obtenga un tanteo más alto será el primero en atacar.

Para realizar un ataque tienes que lanzar dos dados. Necesitas sacar 6 o más puntos para tener éxito. Pero si llevas tu espada mágica, Excalibur Junior, entonces te bastará con 4. Todo lo que logres por *encima* del tope mínimo para tener éxito se cuenta como daño en el adversario y se resta de sus PUNTOS VITALES. Las armas te proporcionan habitualmente un daño adicional, y con algunas armas mágicas obtendrás un daño adicional muy considerable. EJ, por ejemplo, te da 5 puntos de daño adicional cada vez que asestas un mandoble con éxito.

Cuando los PUNTOS VITALES de tu enemigo se reducen a cero, está muerto. Si te sientes benévolo puedes dejar de pelear cuando ya no le queden más que 5 PUNTOS VITALES; con eso se encuentra fuera de combate. Todos tus enemigos pelean exactamente de la misma manera.

### Curación

Si pierdes en combate algunos PUNTOS VITALES necesitarás saber cómo recobrarlos. Un medio consiste en recurrir a las pócimas curativas. Si encuentras una redoma de pócima curativa podrás contar usualmente con seis dosis. Cuando te tomes una dosis tienes que lanzar dos dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES recuperas.

Otra manera de recobrar PUNTOS VITALES es el empleo de ungüentos. Si encuentras un frasco de ungüento, normalmente tendrás para cinco aplicaciones, cada una de las cuales te devolverá 3 PUNTOS VITALES.

### Sueño

Si no puedes encontrar pócimas o ungüentos, tendrás que dormirte. Puedes dormir en cualquier momento de una aventura, excepto cuando estés peleando. Todo lo que necesitas hacer es lanzar un dado. Si sacas un 5 o un 6 entonces es que te has dormido tranquilamente y recuperarás PUNTOS VITALES por valor del lanzamiento de dos dados. Pero si el resultado de ese primer lanzamiento de un solo dado es cualquier otro, deberás dirigirte a la región del Mundo de los Sueños que aparece al final de este libro. Es posible que te veas en apuros en el Mundo de los Sueños. Resulta incluso posible que te maten.

### Reacción amistosa

Una manera de evitar que te maten consiste en evitar los combates. Y a veces esto resulta posible mediante una Reacción Amistosa o por Soborno. La mayoría de las veces podrás intentar conseguir una reacción amistosa antes de que comience un combate. Todo lo que tienes que hacer es lanzar una vez un dado por tu enemigo y tres veces un dado por ti. Si en tus tres tiradas consigues menos tantos que tu adversario en una es que se muestra amistoso y puedes proceder exactamente como si hubieras peleado con él y le hubieras ganado.

## Soborno

Sólo puedes intentar el Soborno en las Secciones marcadas *S. El número de asteriscos indica el número de monedas de oro que tu enemigo puede aceptar como soborno. Un * = 100 monedas de oro; dos ** = 500 monedas de oro; tres ***= 1.000 monedas de oro; cuatro ****=10.000 monedas de oro. (En realidad, no tiene por qué ser oro: puedes ofrecer cualquier cosa que tengas de un valor igual o superior.)

Una vez que decidas ofrecer un soborno, resta la cantidad del total de monedas de oro que poseas. (Si no tienes ninguna, nada puedes ofrecer.) Luego lanza dos dados. Si sacas de 8 a 12 el soborno es aceptado y puedes proceder como si hubieras ganado el combate. Si sacas de 2 a 7, el soborno es rechazado: has perdido tu dinero y además tienes que pelear.

## Experiencia

Y esto es todo, excepto en lo que se refiere a los Puntos de Experiencia. Ganas 1 Punto de Experiencia por cada combate ganado o por cada enigma resuelto con pleno éxito. Si consigues 20 Puntos de Experiencia puedes cambiarlos por un Punto Vital Permanente que se suma al total que sacaste con los dados. (Y en tu próxima aventura de la búsqueda del Grial podrás llevarte de las anteriores hasta 10 Puntos Vitales Permanentes.)

*Ahora pasa al 2.*



## LA PODEROSISIMA MAGIA DE MERLIN

### 2

Las invasiones nunca fueron muy divertidas (a menos, desde luego, que uno formara parte de las tropas invasoras). Las invasiones sajonas eran las menos divertidas de todas. Aquellos hombres altos y temibles saltaban en tropel de sus barcos, blandiendo sus espadas, tensando sus arcos y lanzando alaridos hasta llegar a las playas. Luego, como nadie había advertido su llegada, se desparramaban por los pacíficos campos de Avalon, saqueando y robando mientras quemaban aldeas enteras y cometían todo género de tropelías hasta que el Rey Arturo y sus valerosos caballeros de la Tabla Redonda reunían ejércitos y energías suficientes para detenerles.



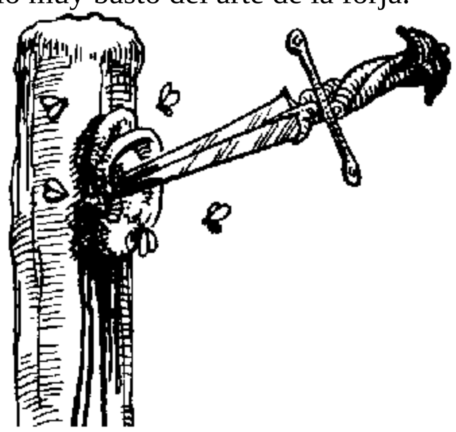
Tampoco resultaba muy divertido detener a los sajones. Aquellos sajones altos y brutales eran terribles guerreros, tan diestros en el manejo de sus espadones que resultaban dañinos, por no decir mortales, para sus adversarios. Al cabo de varias invasiones, algunos de los caballeros menos animosos (Mordred, por ejemplo) empezaron a recomendar que se negociara con los sajones.

Una negociación, como la definía Mordred, significaba entregarles grandes porciones de fértiles tierras inglesas y esperar que se mostraran suficientemente conformes para dejar en paz las

tierras de los demás. No era una idea tan descabellada como parecía y el Rey Arturo consideraba esta posibilidad cuando se inició la siguiente invasión sajona. Envió un mensajero al jefe, un tipo despreciable llamado Entwhistla, para que le informara a grandes rasgos de su propuesta. Pero Entwhistla devolvió al mensajero desorejado, circunstancia que todo el mundo interpretó como una negativa, y, además, de un carácter muy grosero.

En consecuencia, el Rey Arturo y sus caballeros se dispusieron a entablar combate. En el caso del Rey esto significaba afilar Excalibur.

Quizás no resulte superfluo decir algo a propósito de Excalibur. La gran espada no era como muchos pensaban, la que extrajo el joven Arturo de una peña para reivindicar el trono de Avalon. Esta espada en cuestión fue adquirida por el hechicero druida Merlín y accidentalmente se quedó clavada cuando falló uno de sus sortilegios. Aparte del hecho de haber contribuido a hacer rey a Arturo, aquella espada constituía un ejemplo muy basto del arte de la forja.



En contraste, la espada Excalibur era un arma mágica, una hoja forjada con sortilegios tan poderosos que de un solo tajo podía cortar en dos a un elefante. Como ni siquiera en aquellos lejanos días había elefantes en Avalon, Arturo, con gran juicio, la empleaba contra sus enemigos y los enemigos de Avalon, así que virtualmente ganaba cada batalla que se molestaba en librar. Y lo que es aun más importante: las noticias sobre las cualidades mágicas de la espada se difundieron de tal modo que al cabo de un tiempo Arturo descubrió que eran cada vez menos los enemigos y cada vez menos las batallas. Excalibur mantenía la paz.

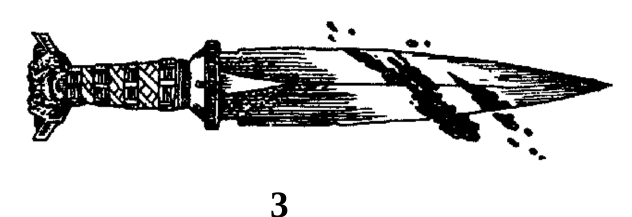
Resultaba un tanto misterioso el modo en que consiguió el Rey a Excalibur. Merlín afirmaba que él la había fabricado, pero aunque poseía indudable talento como mago, quienes le conocían bien comprendían que semejante arma estaba fuera de sus posibilidades. (Es cierto que había logrado hacer una versión más reducida de Excalibur para el extraño y joven guerrero Pip, pero aquello significó el máximo de su destreza como hechicero. Excalibur Junior, así se llamaba la espada de Pip, lograba contra sus enemigos un daño adicional de 5 puntos mientras que la Excalibur original obtenía 10.)

Rara vez hablaba Arturo del asunto con nadie. Sin embargo, en una ocasión a la Reina Ginebra se le escapó la confidencia de que la espada le había sido entregada a su marido por la Dama del Lago, un personaje mágico que probablemente pertenecía más al mundo de las hadas que al de los hombres.

Cuando no se la utilizaba en el campo de batalla, Excalibur se hallaba guardada en la sala del tesoro del castillo de Camelot, junto a otros importantes objetos como la esfera y el cetro, la corona real y las Águilas de las Legiones (éstas fueron capturadas por el padre de Arturo, Uther Pendragon, en los últimos días de la ocupación romana de Avalon).

Hacia esa sala iba ahora Arturo, seguido de una variopinta colección de ministros, consejeros y pajes. Y fue en esa sala en donde Arturo descubrió que le habían birlado a Excalibur.

*Ahora pasa al 15*



## 3

Malas noticias, Pip, para alguien tan curioso como tú. Los doce están cerrados con llave. Y aunque tratas de forzar las cerraduras, no lo consigues.

*No te queda más remedio que probar en otra sección del Plano 1.*

## 4

Esa pelea sólo valió la pena si estabas hambriento. Aquí hay muchísima comida (sobre todo cruda), pero nada más de interés.

*Prueba en cualquier otra sección del Plano 1.*

## 5

Aquí hay unas escaleras que ascienden.

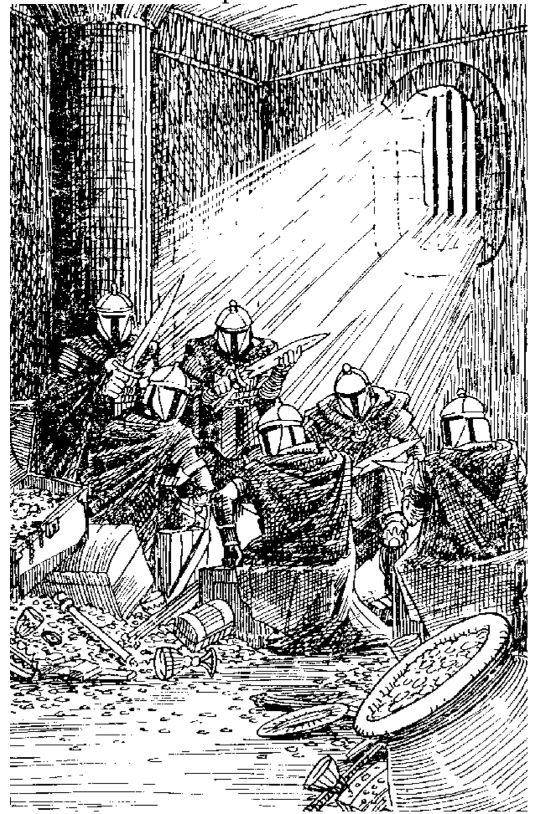
*Si subes, pasa al 113.*

*En caso contrario, puedes explorar cualquiera otra de las secciones que aparecen en el Plano 1.*

## 6

¡Es la sala del tesoro! Vaya manera de comenzar una aventura, ¿eh? Un enorme botín. Grandes cofres por todos los sitios. Sacos de piedras preciosas. Monedas de oro. Adornos de jade. Qué maravilla. Vaya saqueos que realizó el que acumuló semejante botín. ¡Y ahora es tuyo! Unas riquezas con las que no podría soñar ni el más avaro de los hombres.

Lo único que tienes que hacer ahora para sacar el tesoro de este extraño lugar es vencer a los seis terribles guardias que has alertado al abrir la puerta.



*¡Un espléndido botín ... y seis feroces guardias!*

*Cada guardia tiene 20 PUNTOS VITALES y se halla equipado con una armadura que resta 3 puntos a cualquier daño que se le cause y con una espada gracias a la cual obtiene 2 puntos adicionales. Como todos son soldados veteranos asestan un golpe sacando 5 tantos o más.*

*Si consigues obtener una reacción amistosa de los seis (lo que parece improbable, pero cosas más extrañas se han visto en una aventura de La búsqueda del Grial), puedes abandonar sano y salvo la sala, aunque sin el tesoro.*

*Si consigues una reacción amistosa en algunos, pero no en todos, sólo tendrás que pelear con los que no se hayan mostrado amistosos.*

*Si peleas y mueres, pasa al 14.*

*Si peleas y ganas, averiguarás que puedes llevarte un máximo de 500 monedas de oro y piedras preciosas por valor de 1.500 monedas de oro, lo que no está tan mal. Ahora pasa a cualquier otra sección que aparezca en el Plano 1.*

**7**

¡Qué suerte! Siempre renta ser meticuloso en cualquier aventura, ¿verdad? Has encontrado un rollo de pergamino bajo un montón de ropa vieja. Lo desenrollas al instante y ves que está escrito con letra pequeña y muy difícil de leer. Son unas instrucciones para realizar algo llamado el Ritual de Wallbanger. ¿Se tratará de alguna especie de sortilegio? Por supuesto que sí. El único problema es que el pergamino no te proporciona indicación alguna de lo que hace ese sortilegio. Peor aún, el pergamino declara que sólo puedes emplear el sortilegio una vez, simplemente una vez, *¡en toda una aventura!*

*Encontrarás los detalles del funcionamiento del sortilegio del Ritual de Wallbanger en el Apéndice. Dirígete hacia allá SÓLO cuando hayas decidido emplear el sortilegio, ya que al leer esa sección lo inutilizas para la actual aventura.*

*Si quieres emplear ahora mismo el Ritual de Wallbanger pasa a esa sección especial. En otro caso, guarda cuidadosamente el pergamino y no olvides que lo tienes.*

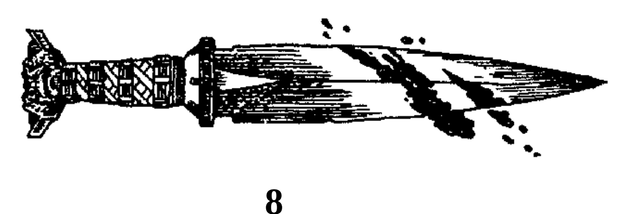
*Si deseas probar a abrir el cofre de la calavera y las tibias, pasa al 24.*

*Si quieres probar a abrir el cofre nuevo, pasa al 62.*

*Si quieres probar a abrir el cofre desgastado, pasa al 72.*

*Si crees que sería mejor salir de aquí cuanto antes, prueba en cualquier otra sección del Plano 1.*





**8**

¡Está abierta! ¿Puedes imaginártelo? ¡Aquí estabas tú pensando que te hallabas encarcelado en un calabozo o encerrado en un cobertizo por estar rabioso y la puerta permanecía abierta todo el tiempo!

Aun así, hay que tener cuidado, por lo que te deslizas sigiloso a lo largo de un estrecho pasillo de paredes y piso de madera (que sube y baja como la estancia que acabas de abandonar).

Si examinas el Plano 1 del Apéndice, podrás advertir un poco mejor en dónde te encuentras y a dónde puedes ir desde aquí.

**9**

Bien, bien, bien. ¡Parece que se trata de un cofre de medicinas! Hay aquí una redoma de pócima curativa (suficiente para seis dosis, cada una de las cuales permite la recuperación de tantos PUNTOS VITALES como indique el lanzamiento de dos dados). Hay también un tarro de ungüento (cinco

aplicaciones; se recobran 3 PUNTOS VITALES por cada aplicación). Y finalmente hay un frasquito de quinina que, según la etiqueta, cura la malaria. (Qué pena que no tengas malaria ahora. Pero guarda con cuidado el frasquito. Puede resultarte muy útil si llega a picarte un mosquito).

*Si deseas abrir el cofre nuevo, pasa al 62.*

*Si deseas abrir el cofre desgastado, pasa al 72.*

*Si deseas examinar aún más la estancia, pasa al 7.*

*Si deseas salir de aquí, pasa a cualquier otra sección de las que aparecen en el Plano 1.*

## 10

Hay ocasiones en que no vale la pena ganar batallas. Estos idiotas te han elegido capitán (siguiendo así esa nueva moda griega de la democracia) y con la mejor voluntad del mundo afirman estar dispuestos a llevarte a cualquier lugar al que quieras ir en busca de ese misterioso Avalon. Ninguno de ellos tiene la más ligera noción acerca de dónde puede hallarse, pero poseen una carta marina de las regiones próximas al lugar en que están. Se encuentra al final del libro y quizás pueda servirte para determinar tu rumbo. (*Ir a la Carta Marina*)

*Cuando hayas decidido a dónde quieres ir, toma mentalmente nota del número de la sección pero NO VAYAS HACIA ALLA EN SEGUIDA. Para lograr que tu nave llegue al punto exacto que has elegido, has de lanzar primero dos dados. Si obtienes más de 4 puntos tu navegación será perfecta. Pero si consigues 2, 3 ó 4 tienes que dirigirte a la sección especial de Navegación Chapucera en el Apéndice. Si sobrevives a las instrucciones que allí te darán, puedes ir directamente al lugar que elegiste de la carta marina.*



## 11

De aquí parte hacia arriba una escalera de madera.



*Si la sigues, pasa al 113.*
*En caso contrario puedes explorar cualquier otra sección del Plano 1.*

## 12

No parece una paradisíaca isla de los mares del Sur. Aquí no hay playas deslumbrantes, ni palmeras que se cimbreen, ni bailarinas de bula que traten de evitar el cortacésped. En vez de eso tu sólido navío te conduce a un desolado y melancólico acantilado. Más allá y hasta el oscuro horizonte se extienden tierras áridas, sembradas de peñascos.

Lejos, hacia el norte, se alzan humaredas y gases que sugieren algún tipo de actividad volcánica y tienden un palio bajo y hosco sobre toda la isla.

Bordeas cuidadosamente los acantilados, buscando un lugar seguro en donde desembarcar, pero no hay ninguno. Descubres dos estrechas ensenadas, una hacia el oeste y otra hacia el sur, pero tras sondear con la plomada pronto te convences de que no son suficientemente profundas para el calado del barco. Si quieres reconocer la isla tendrás que emplear la pequeña lancha de remos que hay en la cubierta superior de la nave. Claro que esto significa ir solo...

*Si decides arriesgarte a realizar un viaje solitario, pasa al 19.*

*Si prefieres abandonar este triste lugar, trata de navegar hacia alguna otra isla de la carta marina.*

## 13

¡Caramba, qué magnífico! Parece haber sido un lujoso camarote, pero está un poco revuelto. Se trata de una combinación de sala y dormitorio y, a juzgar por la apariencia, para una sola persona. Alguien importante, pues se trata de un camarote muy amplio.

Entre su interesante contenido destacan tres cofres. Uno tiene en la tapa una calavera y las tibias. Otro está bruñido y parece nuevo. El tercero se encuentra muy desgastado.

*Si quieres examinar aún más el camarote, pasa al 7.*
*Si deseas arriesgarte e intentar abrir el cofre de la calavera y las tibias, pasa al 24.*
*Si deseas arriesgarte y tratar de abrir el cofre nuevo, pasa al 62.*
*Si deseas arriesgarte y tratar de abrir el cofre desgastado, pasa al 72.*
*Si estimas que será mejor ir a otro sitio, pasa a cualquiera de las secciones del Plano 1.*

## 14

Se acabó, Pip. Has terminado. Has sido aplastado bajo el implacable pie del destino. Eliminado. Ya no eres nadie. Aniquilado. Eres, en suma, un aventurero muerto.

Pero en realidad estar muerto es bastante divertido. Todo lo que tienes que hacer es volver a lanzar los dados y averiguar cuántos van a ser ahora tus PUNTOS VITALES. Para empezar de nuevo, fresco como una rosa.

Es una lástima, pero has perdido el equipo, las armas, los sortilegios, el botín, los tesoros, todo lo que hubieras podido conseguir hasta ahora. Mas como indudablemente recuerdas en dónde conseguiste todo eso, siempre puedes disponerte a pasar a toda prisa por las correspondientes secciones hasta llegar a recobrar lo que perdiste. A diferencia de lo que ocurría en anteriores aventuras de *La búsqueda del Grial*, los monstruos que puedas haber matado no estarán muertos y te acecharán en las secciones a las que pertenecen. Pero a la segunda vez (o a las siguientes) que con ellos te enfrentes tendrán la mitad de los PUNTOS VITALES con que contaban la primera vez. Siempre es una ventaja.

Ahora deja de haraganear con eso de que estás muerto. Despierta y lanza los dados para averiguar cuáles son tus nuevos PUNTOS VITALES y volver al sendero de la aventura.

## 15

La Corte y el castillo de Camelot se hallan situados sobre una colina desde la que se domina la pequeña población de Glastonbury. Como muchos otros pueblos de Avalon, Glastonbury había crecido en torno a una plaza en donde se celebraba el mercado. Y al igual que muchas plazas semejantes, la de Glastonbury y su mercado habían surgido en torno de un pozo.

Este pozo tenía un brocal y un techo de bálago sostenido por robustos montantes de roble que también sostenían la cabria, la cuerda y el cubo que la gente empleaba para sacar agua.

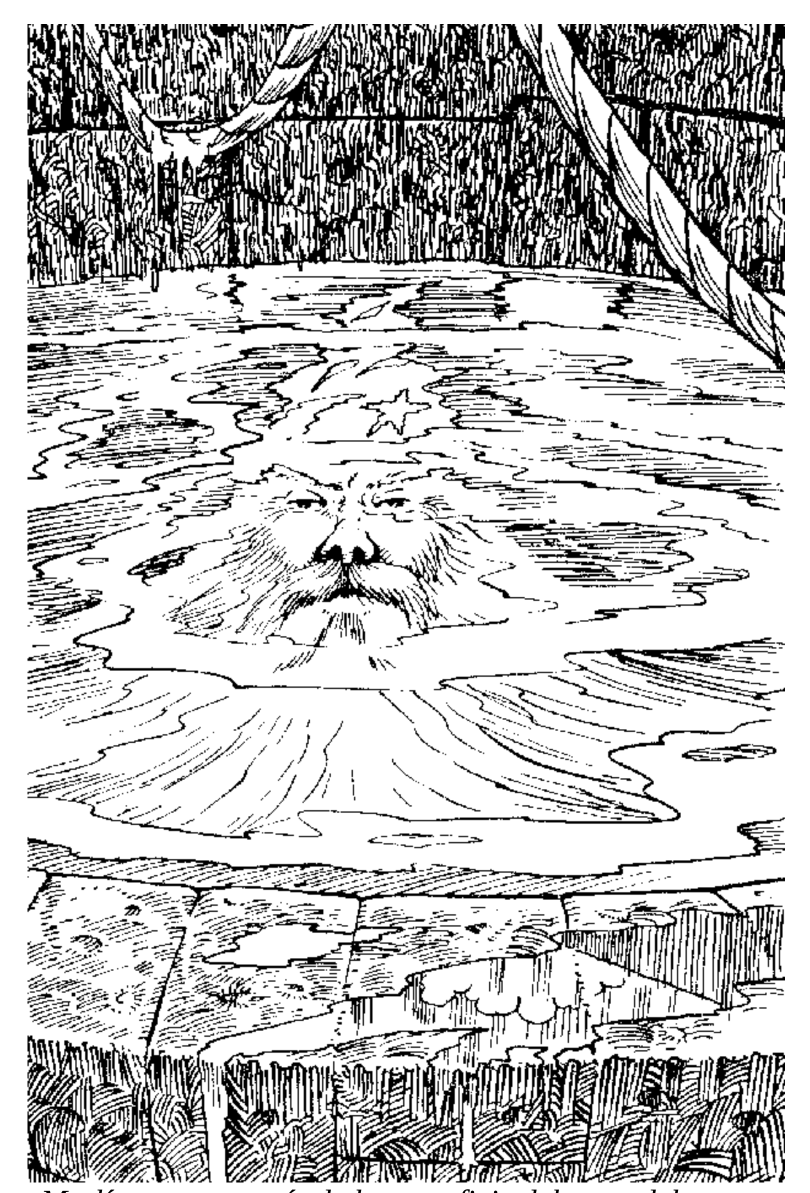
Hacia las seis de la mañana en verano (más tarde en invierno porque amanece después) las mujeres de Glastonbury solían reunirse junto al pozo para recoger el agua que necesitarían durante el día e intercambiarse las noticias de la jornada. Los hombres de la población, muy machistas ellos, permanecían cómodamente en la cama, aguardando a que retornaran las mujeres y les prepararan el desayuno. Como resultado, en Glastonbury sólo las mujeres sabían lo que sucedía en el mundo mientras que los hombres habían de depender de la versión considerablemente censurada de los acontecimientos que les transmitían sus esposas. Ni un solo hombre acudía al pozo por las mañanas, en parte porque no era lo correcto y en parte porque entonces como ahora a los hombres les aterraba una gran concentración de mujeres.

Pero aunque ningún hombre corriente acudía al pozo por las mañanas, a aquella hora solía frecuentar las proximidades del pozo un hombre bastante especial. Ese hombre era Merlín, el hechicero druida. La razón de su frecuente presencia junto al pozo o cerca se debía a que vivía allí, hecho que no conocían muchos y que ignoraban todas las mujeres de Glastonbury, quienes jamás habrían hablado con tanta libertad de haber imaginado que pudiese estar escuchando el viejo estúpido.

Merlín, cuyas terribles excentricidades más se debían a su nacionalidad galesa que al hecho de ser mago, tenía varias residencias entre las que figuraban un castillo de troncos en un bosque, una gruta de cristal y un viejo y hueco roble fulminado por un rayo. El pozo era una adquisición relativamente reciente, en parte debida al hecho de haber logrado un sortilegio para la fabricación de burbujas. El sortilegio fue uno de esos esfuerzos mágicos espectaculares a los que a primera vista no se aprecia sin embargo utilidad alguna. Pero Merlín era hombre de gran imaginación y tras haber descubierto cómo elaborar burbujas mágicas, acudió silenciosamente a medianoche y creó en el agua del fondo del pozo una burbuja de inmensas proporciones. Luego lanzó varios muebles, diversos libros de sortilegios, algunos otros artículos y un hornillo de alquimista. Todo aquello atravesó las paredes de la burbuja mágica sin afectar a su estructura y alcanzó el fondo del pozo.

Tras mirar con rapidez a su alrededor para asegurarse de que no estaba siendo observado, Merlín se tapó entonces la nariz y saltó. Atravesó la superficie del agua (cuyo nivel en el pozo había crecido considerablemente tras la aparición de la burbuja) y llegó a su burbuja. Una vez que encendió el hornillo, tanto él como sus utensilios se secaron muy pronto y pudo disfrutar de una cómoda residencia.

Antes de que hubiera transcurrido una semana Merlín descubrió que su nuevo hogar le situaba en el centro de una utilísima red de información. Cada mañana, a las seis, le despertaba el sonido de voces femeninas, ampliado por el efecto del agua en torno de su enorme burbuja. Aunque al principio fue bastante tonto como para ignorarlas, pronto advirtió con gran sorpresa que las mujeres de Glastonbury sabían absolutamente todo lo que hacía falta conocer acerca de cualquier cosa (incluyendo la reprobable conducta de la Reina Ginebra y de sir Lanzarote, que los funcionarios de relaciones públicas de Camelot se esforzaban por ocultar).


*Merlín pasa a través de la superficie del agua del pozo...*

De esta manera se enteró un día Merlín de la invasión sajona. Por propia iniciativa decidió recurrir al famoso héroe Pip para que se encargara del asunto.

*Pasa al 30.*

## 16

Los cofres no están cerrados, pero dentro no parece haber nada de interés, excepto ropa vieja y artículos de uso personal carentes de valor. Los registras metódicamente hasta que al abrir el último te muerde una serpiente.

Contemplas horrorizado el reptil mientras se desliza alejándose con rapidez. ¿Qué clase de idiota guarda una serpiente en su cofre? Entonces observas aterrado la huella de la mordedura en tu brazo. Y tu brazo comienza a arderte y luego se entumece al tiempo que esa sensación se extiende hacia el hombro. Tu piel se oscurece y luego azulea mientras que el veneno se aproxima implacablemente a tu corazón que late con fuerza. Empiezas a marearte. Vacilas. Estás a punto de perder el sentido. Estás muriéndote, envenenado por...

Venga, ánimo. La serpiente no era venenosa. Todo lo que ha hecho ha sido privarte de un insignificante PUNTO VITAL, e incluso comienzas a recobrarlo ahora que la herida empieza a curarse.

Y como en realidad no estás envenenado será mejor que decidas lo que vas a hacer.

*Si deseas examinar el último cofre, pasa al 100.*
*Sí ya te encuentras harto de esta estancia, pasa a cualquier otra sección del Plano 1.*

## 17

¡Está vacío! No, tiene un doble fondo. Bastante mal hecho porque lo has descubierto casi al instante. En un compartimento del doble fondo hay un arma pequeña y horrible: un puñal envenenado.

Examinas con sumo cuidado esta terrible arma. La empuñadura se halla hueca y llena de un líquido oleoso. También es hueca la hoja, para que fluya a ella el veneno. Una puñalada con tal arma ocasiona un daño adicional de 1 punto por la herida, pero también proporciona a tu adversario una dosis de veneno que le costará la pérdida *automática* de 2 PUNTOS VITALES en cada uno de los asaltos de una pelea. Peor aún, si vuelves a atacarle con éxito mediante el puñal, perderá cada vez y automáticamente 2 nuevos puntos. En el mango hay veneno suficiente para doce puñaladas, tras las cuales el arma se convierte en un puñal ordinario con un daño adicional de 1 punto (a menos, desde luego, que encuentres veneno en algún sitio).

*Si deseas examinar la habitación, pasa al 7.*
*Si deseas abrir el cofre nuevo, pasa al 62.*
*Si deseas abrir el cofre de la calavera y las tibias, pasa al 24.*
*Si deseas seguir, pasa a cualquier otra sección de las que aparecen en el Plano 1.*

## 18

Esta puerta está cerrada con llave, lo que probablemente significa que hay algo interesante dentro. ¿De qué modo abordará este problema un aventurero experimentado como tú?

*¿Patada a la puerta? Pasa al 105.*
*¿Hurgar en la cerradura? Pasa al 139.*
*Desde luego siempre puedes probar en cualquier otra sección del Plano 1.*

## 19

—¡Una valiente decisión! —exclama uno de los argonautas—. ¿Pero a qué ensenada te dirigirás?

Esta es desde luego la pregunta definitiva en el concurso de los 64.000 dólares (o lo será cuando se inventen los dólares).

*Si optas por la ensenada del oeste, pasa al 23*
*Si optas por la ensenada del sur, pasa al 33.*

## 20

A lo que parece, ésta es una estancia muy pequeña aunque resulta difícil asegurarlo porque se halla atiborrada de cubas y de barricas.



*Una reducida estancia atiborrada de cubas y barricas de madera.*

*Si deseas averiguar qué hay en las cubas, extrae uno de los tapones y pasa al 77.*

*Si deseas averiguar qué hay en las barricas, extrae uno de los tapones y pasa al 125.*

*Si no te importa en absoluto lo que pueda haber en esas condenadas cubas y barricas, deja sus tapones en paz y pasa a otra sección del Plano 1.*

## 21

Despiertas en una costa rocosa. Te duele tu magullado cuerpo y sientes tu cabeza como si la hubieras metido en una máquina de picar carne. Las armas y el equipo que traías han desaparecido con tu lancha. Tratas de ponerte en pie y te tambaleas al andar. Es obvio que has perdido PUNTOS VITALES, ¿pero cuántos? ¿Podrás sobrevivir? Lanza dos dados. El resultado te indicará cuántos PUNTOS VITALES has perdido.

*Si la pérdida te mata, pasa al 14.*

*Si no es así, busca por los alrededores hasta que encuentres algún palo arrojado por las aguas, que puedas emplear como arma (daño adicional de 2 puntos). Luego pasa, vacilante, al 38.*

**22**

Magnífico; así que has decidido saltar. Lanza dos dados.

*Si sacas 6 o más, pasa al* 54.

*Si sacas menos de 6, pasa al* 35.

**23**

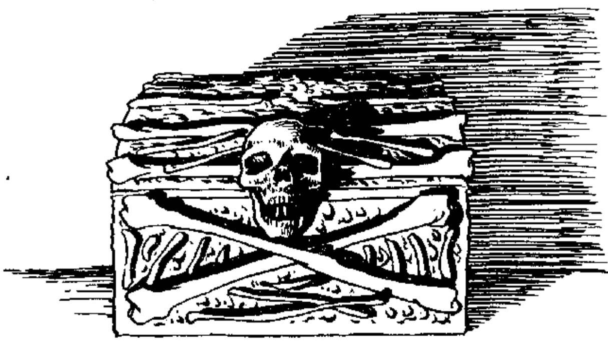
Mientras te diriges audazmente hacia la ensenada reparas en la línea de espuma que surge al frente, y aunque tú seas novato en cosas de navegación sospechas que indica una barrera de arrecifes. El problema estriba ahora en cruzarlos sin riesgo. Y como careces de mapa que te guíe parece ser en buena medida una cuestión de suerte.

*Naturalmente, puedes virar en redondo. Pero si lo haces tu tripulación (gente supersticiosa que cree en un carnero de oro) insistirá en que a partir de entonces te alejes para siempre de la isla. Claro que quien elige eres tú, y puedes optar por seleccionar otro punto de destino en tu carta marina.*

*También puedes lanzar dos dados. Sí sacas de 2 a 4, pasa al* 53. Si *sacas de 5 a 9, pasa al* 63. *Si sacas de 10 a 12, pasa al* 73.

**24**

A un aventurero experimentado como tú no le sorprenderá en manera alguna descubrir que este cofre oculta una trampa. Lanza un dado para determinar tu nivel actual de SUERTE. Ahora lanza otro. Si en la segunda tirada sacas menos que en la primera, tu SUERTE se mantiene: has evitado la trampa y puedes abrir sin peligro el cofre en el 9.



Si en la segunda tirada sacas más que en la primera, entonces comienza a chuparte el pulgar, ya que acaba de pincharte una aguja envenenada. Ahora perderás 2 PUNTOS VITALES cada vez que visites una nueva sección, hasta que encuentres un antídoto. (Las pócimas curativas y los ungüentos renovarán los PUNTOS VITALES perdidos por culpa del veneno pero NO te curarán del propio veneno.)

*Si quieres examinar aún más la estancia, pasa al 7.*

*Si deseas abrir el cofre nuevo, pasa al 62.*

*Si deseas abrir el cofre desgastado, pasa al 72.*

*Si deseas salir de esta estancia, pasa a cualquier otra sección de las que aparecen en el Plano 1.*

**25**

Por un momento pareció que ibas a conseguirlo. Luego, de repente, se derrumba un peñasco en el que habías puesto el pie. Te aferras desesperadamente con las uñas a la pared del acantilado, oscilas por un instante y después te desplomas hasta el rocoso suelo del valle.

*La caída te cuesta 15 PUNTOS VITALES.* Si *eso te mata, pasa al 14.*

*En caso contrario tus problemas no han hecho más que empezar: pasa al* 92.

## 26

—¡Fuera!

El saludo procede de un hombre gordo que empuña una cuchilla de carnicero y que (quizás afortunadamente para ti) se halla solo en lo que parece ser una cocina muy grande. Todo indica que está preparando comida para muchísima gente. También parece que le molesta haber sido interrumpido.

—Perdóneme, señor... —empiezas a decir cortésmente.

Pero no te permite acabar.

—¡Fuera! —grita de nuevo—. ¡Fuera, fuera! Ya sé lo que buscáis los jovenzuelos como tú, siempre tratando de birlar otra ración. ¡Pues bien, no! ¡Fuera!

Habla con un acento bastante raro y su piel es muy oscura, a pesar de que obviamente pasa aquí el tiempo cocinando. Extraño.

Pero ya está bien de misterios. Si quieres registrar esta estancia resulta evidente que tendrás que pelear con el hombre gordo. También puedes marcharte por donde has llegado.

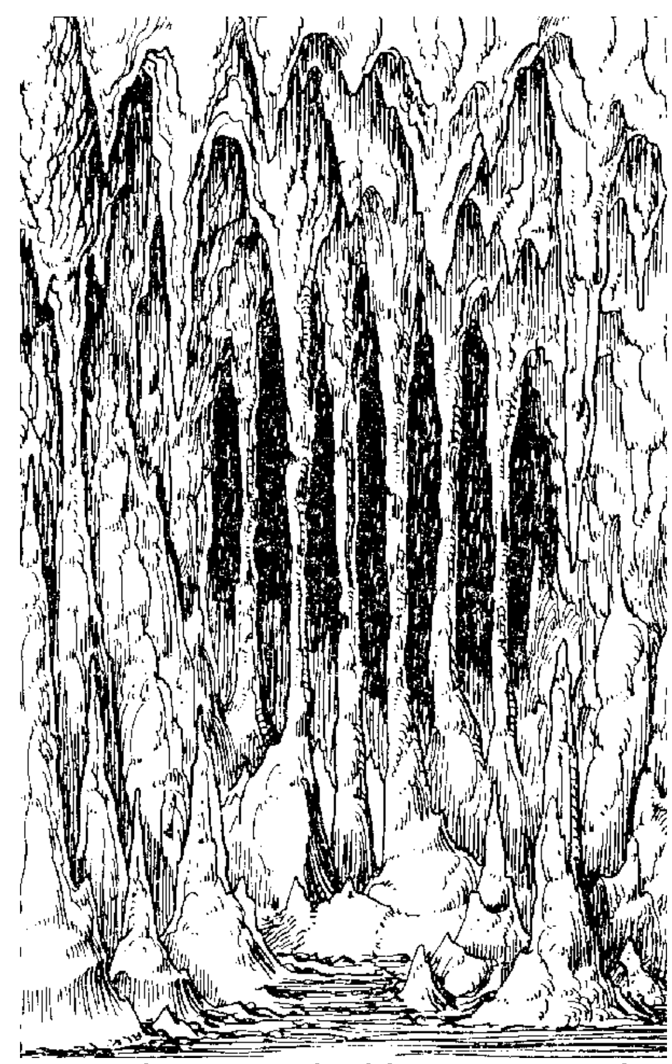
*Si deseas retirarte elegantemente, limítate a pasar a cualquier otra sección del Plano 1.*

*Si deseas pelear con el hombre gordo debes saber que la cuchilla te ocasionará un daño adicional de 3 puntos y que, a pesar de su tamaño, ese individuo puede atacarte con éxito sacando 5 o más. Posee 30 PUNTOS VITALES. Si le matas (o mejor aún, si le dejas inconsciente) puedes registrar el lugar en el 4. Si te parte en dos con la cuchilla, pasa al 14. (Si tan sólo te deja inconsciente, podrás visitar cualquier otra sección del Plano 1, pero no ésta.)*



## 27

La angosta galería se dirige hacia el noroeste tan sólo durante un corto trecho, antes de ensancharse. Luego se abre aún más para dar paso a una caverna cuyo techo se alza a gran altura y que está atestada de estalactitas y estalagmitas.



*Estalagmitas y estalactitas cierran la salida como si se tratara de una jaula.*

Aunque resulta difícil distinguir alguna salida recuerdas que tiene que haber una hacia el oeste y te desplazas en esa dirección. Por ahí encontrarás la galería del oeste. Por ahí tropiezas también con un problema. Es posible que existiera la galería cuando alguien hizo el croquis y que ahora esté obstruida por las estalactitas y las estalagmitas que han surgido por aquí como los barrotes de una jaula.

Si quieres tratar de derribarlas con tu improvisado garrote, puedes proceder de la siguiente manera:

Cierran la entrada seis de estas columnas formadas por la naturaleza. Pero un aventurero tan esbelto como tú sólo necesitará derribar una para deslizarse adentro. Cada columna posee un factor natural de FORTALEZA que puedes determinar lanzando un dado. Cuando hayas calculado la FORTALEZA de cada una, elige la más débil y prueba a ver si puedes derribarla lanzando dos dados. Si consigues al menos 8 puntos más que la FORTALEZA de la columna, entonces la echarás abajo. Dispones tan sólo de una oportunidad para tratar de derribar a cada una, pero si lo prefieres, puedes intentarlo con las seis.

*Si consigues abrirte camino derribando una columna, pasa al 32. En caso contrario tu única opción es regresar al 48, volver a examinar el croquis y probar en otra dirección.*

## 28

¡Hallaste algo! Estaba medio enterrado en un pequeño montón de grava y no resultaba fácil de ver, pero tus ojos de águila lo han localizado y ahora hurgas entre la grava para averiguar de qué se

trata.

¡Caramba, es una ballesta! Tiene que haberla dejado aquí algún anterior aventurero, porque desde luego en esta época aún no se habían inventado las ballestas. Pero es indudablemente una ballesta, y junto al arma hay seis dardos enterrados en la grava.

*Por muy diferentes razones la ballesta resulta aquí un arma muy útil. Como puedes dispararla antes de que un enemigo te alcance con su espada, siempre serás el primero en atacar. Además es mortalmente precisa, así que sólo necesitas sacar un 3 o más para tener éxito en tu ataque. Una vez que lo logres, cada uno de esos pequeños dardos metálicos conseguirá un daño de 15 puntos, sea lo que fuere lo que indiquen los dados. Lo único malo consiste en que una vez que hayas gastado los seis dardos el arma te resultará inútil, puesto que no puedes conseguir más y tampoco servirán otras flechas.*

*Si deseas ir al este, pasa al* 34.

*Si deseas ir al norte, pasa al* 36.

*Si deseas ir al nordeste, pasa al 55.*

*Si deseas volver por donde viniste, pasa al* 48.

## 29

Vulcano flexiona sus músculos y se adelanta hacia ti.

—Veamos ahora las reglas del combate —dice—. Yo tengo 100.000 PUNTOS VITALES y...

—Perdóneme, señor —le interrumpes—. ¿Cuántos PUNTOS VITALES?

—Cien mil. Consecuencia de la vida activa que llevo. Resulto además inmune a la acción de cualquier arma, aunque sea mágica, así que tendrás que emplear tus puños. Desde luego en esta prueba yo utilizaré mi martillo; no es estrictamente un arma, pero proporciona un daño adicional de 50 puntos.

*¿Estás seguro de que deseas tanto ese peto? Todavía puedes regresar al 32 y optar por otra dirección.*

*En otro caso, la gran prueba frente a Vulcano tendrá lugar en el 144.*

## 30

Aunque el sortilegio requerido para lanzar al joven Pip a su heroica acción resultaba muy complicado, Merlín suponía que no tendría dificultades al respecto. Después de todo había tenido éxito con el truco en tres ocasiones anteriores y no veía razón para que fuese a fallarle ahora.

El *cuerpo* de Pip, claro está, se hallaba ya en Avalon, vagando tan atolondradamente como siempre por la pequeña pero bien cuidada granja de John y de Miriam, a unos cuantos kilómetros de Glastonbury. La *mente* de Pip era, desde luego, una cuestión distinta. Correspondía a un chico que vivía en un lejano futuro y que tenía que ser captado por una mágica curvatura del Tiempo para que se encargara de ejercer el control de las acciones de Pip durante una aventura.

Las curvaturas del Tiempo corresponden a una magia extremadamente compleja, incluso para un druida, y exigen una considerable concentración si se quiere que funcionen a las mil maravillas. Por desgracia para Merlín, éste se hallaba a la mitad de tan difícil operación cuando una muchacha llamada Ludmilla, auténtica cabeza de chorlito, dejó caer al pozo un cubo de madera.

*Tras esta ominosa noticia es ya tiempo de pasar al 40.*

## 31

Este es un camarote extremadamente grande, empleado como dormitorio colectivo a juzgar por los coys que cuelgan de las vigas. La estancia se halla deshabitada; a intervalos hay dispuestos junto a los mamparos doce grandes e interesantes cofres.

*Si pretendes examinar estos cofres, lanza dos dados.*

*Si sacas de 2 a 4, pasa al 3.*

*Si sacas de 5 a 8, pasa al 16.*

*Si sacas de 9 a 12, pasa al 135.*

*Si te parece mejor no examinar nada, puedes pasar directamente a cualquier otra sección del Plano 1.*

## 32

La galería se prolonga hacia el oeste durante un largo trecho, hasta que ves luz al final. Auténtica luz del día, y no ese maldito fulgor del moho que parece cubrir todos estos lugares.

Corres hacia adelante para encontrarte ante un precipicio. El túnel que has seguido concluye en la boca de una cueva abierta al acantilado. Por un momento te preguntas por qué te has molestado en seguir este camino (y también te preguntas indudablemente por qué te lo sugirió el mensaje en clave). Luego reparas en un sendero que corre por una estrecha cornisa y que desciende hasta el valle. Caminas con mucha cautela y al fin consigues llegar al nivel del valle.

Más o menos, este valle se extiende de norte a sur. Puedes ver que hacia el sur se alza una humareda. Hacia el norte el valle parece abrirse a un terreno llano, aunque rocoso.

*Para ir al sur, pasa al 107.*

*Para ir al norte, prueba en el 68.*

## 33

Remas con energía para aproximarte a la ensenada del sur. El canal de aguas quietas apunta como un dedo hacia el interior. Más allá puedes distinguir la árida playa y el hosco paisaje de esta isla solitaria y amenazadora. ¿Qué encontrarás allí? ¿Qué aventuras te aguardan? ¿Qué...

Si hubieses estado más atento habrías reparado en la enorme cabeza que surge del agua frente a ti. Tiene aproximadamente el tamaño de la cabeza de un caballo y su forma es algo semejante, pero ésta posee las astas más extraordinarias que hayas visto en tu vida. Miden más de quince centímetros de longitud, gotean un cieno verde y parten de un cuello largo y sinuoso.



*Una enorme cabeza emerge del agua.*

Audazmente te esfuerzas por arrollar al animal con tu lancha, pero la maniobra no es lo bastante rápida. En un instante, el extraño ser se alza a gran altura y se dispone a atacarte.

*No necesitas que nadie te diga que estás en apuros. Lo que tienes delante es una serpiente de mar (y de las grandes). Estos seres, a los que complace el desayuno de aventureros marinos, jamás han mostrado, que se sepa, una reacción amistosa ni tampoco han aceptado sobornos de ningún género. Así que se trata de pelear o de ser devorado. La serpiente tiene 80* PUNTOS VITALES *nada menos, asesta un golpe sacando 6 tantos o más y con sus astas causa un daño adicional de 4 puntos.*

*Si eres verdaderamente afortunado y la matas, perderás en el combate tu lancha, tus armas y tu equipo, pero llegarás sin más dificultades a la costa. Allí puedes recoger un palo arrastrado por las aguas, que te servirá como arma con un daño adicional de 2 puntos. Luego comienza a explorar en el 38 la isla Demondim.*

*Si te mata, limítate a pasar al 14.*

## 34

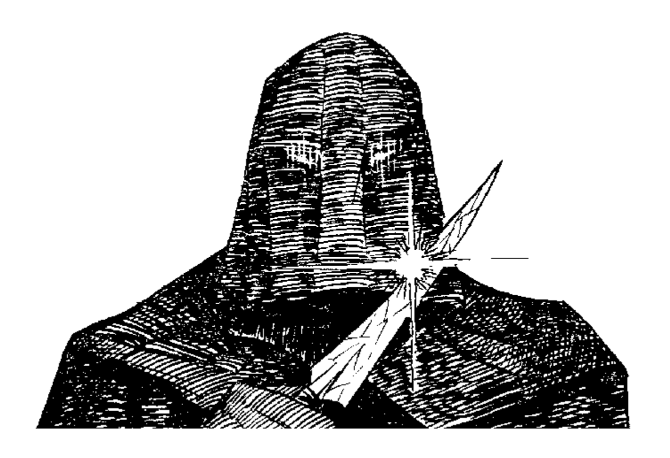
Evidentemente, éste no es el lugar que tú escogerías para ir de excursión. Te encuentras en un vasto anfiteatro natural, abierto al hosco cielo, con terrazas de roca que rebosan de demondims. El ruido resulta aterrador, porque estos seres siguen llamándose unos a otros con sus extrañas, terribles y agudas voces mientras saltan de terraza en terraza antes de ponerse en cuclillas para observarte malignamente con los grandes globos negros que tienen por ojos.

De pie en el escenario del propio anfiteatro, solitario como un gladiador romano, aguardas dispuesto para lo peor, preguntándote por qué permitiste que Merlín te metiera en estas lunáticas aventuras, sobre todo cuando el viejo estúpido ni siquiera es capaz de realizar del modo adecuado sus sortilegios. Miras en torno de ti con desesperación, buscando algún medio de escapar. Pero no existe ninguno. La entrada al escenario se halla ahora cerrada por una sólida muralla de demondims guerreros, criaturas horrendas y musculosas, armadas con garrotas de granito que parecen capaces de lograr un daño adicional de 10.000 puntos incluso aunque no acierten de pleno.

En el centro exacto del escenario hay una losa rectangular de granito que, sospechosamente, parece un altar para los sacrificios, y una columna de basalto en cada extremo. Incluso en las circunstancias en que te encuentras tales columnas te intrigan, pues no parecen ser formaciones naturales. Cada una luce a intervalos y empotradas unas pequeñas tejoletas de mica. Ambas columnas se hallan rematadas por bloques poliédricos de cristal.

Pero antes de que tengas mucho tiempo para contemplar el misterio de las columnas (o para preocuparte por el altar de los sacrificios), la horda de demondims enmudece de repente. Te vuelves al oír un ligero sonido a tus espaldas y ves que los guerreros demondims se han apartado para permitir la entrada de una alta y robusta figura. Su rostro se halla totalmente cubierto por un pesado capuchón. A través de unas ranuras brillan dos ojos rojos que se clavan en los tuyos.

La figura (que a juzgar por su apariencia parece más humana que los demondims) camina con lentitud hacia ti, portando un cuchillo curvo y de hoja cristalina, extremadamente horrible.



*Aunque los demondims parecen inmunes a tus ataques, puedes probar tu suerte y tratar de acabar con la figura encapuchada, en cuyo caso pasa al 58.*

*O puedes tratar de engañarles, tirándote al suelo, golpeándolo con tus talones, lanzando espumarajos por la boca y, en general, esforzándote por convencer a estos seres de que tú eres sólo un inofensivo lunático. Si es así, pasa al 71.*

*O puedes simplemente esperar a ver en qué para todo esto, en cuyo caso pasa al 45.*

## 35

¡Qué dolor! ¡Qué dolor! Te has torcido un tobillo. Bonita manera de empezar una aventura. Y ni siquiera tienes una venda para poner remedio a la situación, a no ser que empieces a hacer jirones tu túnica de lino (que es lo único que evita tu indecente desnudez).

Esto significa, Pip, que irás más lento en las próximas doce secciones. (Nunca termina de mejorar un tobillo dislocado.) Si en cualquiera de las próximas doce secciones que visites trabas un combate, tu adversario te lanzará dos golpes por cada uno que tú lances contra él. La vida puede ser muy desagradable con un tobillo torcido.

Ahora decide cuidadosamente lo que vas a hacer a continuación:

*Intentar abrir la puerta en el 8.*

*Registrar la habitación en el 70.*

*Examinar a ver si tienes la rabia en el 50.*

## 36

Los hongos luminosos crecen aquí no sólo en las paredes, sino también en el suelo, proporcionando una iluminación general muy superior a la de las otras cavernas. Das un paso hacia adelante para reconocer el lugar y descubres horrorizado que la proliferación de los hongos ha ocultado por completo la boca de un estrecho pozo que se hunde en las profundidades de la Tierra y por donde caes sin dejar de chillar hasta que llegas al 14.

## 37

Los argonautas te miran atónitos.

—¿No desembarcamos? —pregunta Jasón.

—¿No desembarcamos? —gruñe Telamón.

—¿No desembarcamos? —trina Orfeo.

Mueves tu cabeza con energía.

—Es demasiado peligroso, mis fieles compañeros —dices.

Tras lo cual, uno de tus fieles compañeros argonautas te golpea por detrás con una fiel barra de hierro forjado, abriéndote la cabeza y enviándote directamente al 14.



## 38

Después del trabajo que te ha costado llegar hasta aquí es posible que te preguntes por qué te molestaste. Parece la isla más desagradable que hayas visitado nunca. Los tremendos acantilados que divisaste cuando tratabas de aproximarte con tu barco no se hallan limitados a la costa. Sólo ves enormes acantilados por todas partes. La misma isla está casi desprovista de vegetación; no hay más realmente de la que pueda tener una gigantesca roca arrancada del fondo del mar. Pero una roca acribillada de cráteres y valles, de tal modo que los acantilados surgen allá por donde vas. Aquí también hace bastante frío, lo que resulta extraño considerando el clima general.

¿Te has preguntado por qué llaman a esta isla *Demondim?*

Comienzas una exploración sistemática, aunque, a fuer de sincero, no sepas en absoluto qué es lo que buscas. Claro está que necesitas volver al tiempo del rey Arturo, pero ¿cómo lograrlo?

Entras en un valle (más enormes acantilados a ambos lados) y caminas hacia el oeste, hasta que con gran disgusto descubres que no tiene salida. El valle concluye por el oeste en otro enorme acantilado. No te queda más remedio que retroceder.



Te vuelves y descubres por qué llaman Demondim a esta isla. A unos doscientos metros hay seis demondims colocados en fila. Estos seres tienen un tamaño semejante al de los babuinos (y no resultan muy diferentes de ellos en su apariencia general). Son lampiños, de piel negra, y tienen unos terribles colmillos. Se mueven sin parar, a veces erectos y otras a cuatro patas, pero siempre en silencio. Sus rostros carecen de rasgos, a excepción de los grandes y negros globos que presumiblemente les sirven de ojos.

Uno de ellos se adelanta a los demás, se pone en pie y lanza un triste aullido antes de retroceder a cuatro patas para reunirse con sus compañeros. Eres consciente del acantilado que hay a tus espaldas y de los acantilados que se alzan a uno y otro lado (por no mencionar el hecho de que la única arma de que dispones es ese estúpido palo que arrojaron las aguas a esta isla). El grupo se adelanta hacia ti unos cuantos metros, luego se detiene y esta vez todos emiten el espantoso y agudo aullido. Los negros globos de sus ojos parecen clavarse hambrientos en tu propia alma. ¿No es terrible?

Aferras tu palo con mayor firmeza y, como es lógico, estudias el terreno buscando algún medio de escapar. A primera vista parece no existir ninguno, pero de repente adviertes la entrada de una cueva (en realidad poco más que una grieta) a unos nueve metros por encima de ti, en el acantilado del norte. No será fácil trepar hasta allí, sobre todo con un grupo de demondims pisándote los talones, pero consideras que tampoco resultará imposible.

La jauría de demondims aúlla de nuevo y se pone en marcha hacia ti. Es un movimiento cauto, errático e inquieto que, sin embargo, les situará a tu lado en cuestión de segundos. Ese es el tiempo que tienes para decidir.

*Puedes adelantarte valientemente para hacer frente a los demondims, en cuyo caso pasa al 86.*

*Puedes tratar de trepar hasta la cueva con la esperanza de encontrar un modo de salir de este embrollo, en cuyo caso pasa al 131.*



## 39

Subes a la lancha de remos de la nave y tras una breve discusión con Jasón acerca de quién

debería remar (imagínate quién perdió) tomas los remos y te diriges hacia la isla del Naufragio.

Tus impresiones iniciales se muestran justificadas: allí no parece existir ninguna ensenada segura para desembarcar. Pero cuando te acercas más sucede algo extraño. Los malditos restos de naufragios, aferrados como esqueletos a los condenados arrecifes, comienzan poco a poco a desaparecer.

—¿,Viste eso? —le preguntas a Jasón.

—¿Qué? —replica el argonauta.

—Nada —le dices, al comprender que no prestará mucha atención al fenómeno con la cabeza llena de vellocinos de oro y de bellas princesas. Pero observas cuidadosamente los pecios y, tras haber dado una docena de golpes de remo, adviertes que los más próximos se esfuman de repente. Aún más extraño resulta el hecho de que desaparezcan los arrecifes en los que se aferraban los restos de los naufragios, dejando un espacio de mar tranquila.

Meneas la cabeza para poner en orden tus ideas. Varios pecios más lejanos están desapareciendo también, así que al cabo de unos momentos te ves remando hacia una isla soleada, rodeada por una mar plácida y desprovista del menor resto de naufragio. ¿Qué está sucediendo aquí? ¡Cualquiera podía ver los pecios y ahora han desaparecido! Y por completo. No es cosa de tu imaginación, pues en este momento remas en donde estaban los arrecifes. Y remas sin hallar obstáculo de ningún género.

Llegas por fin con la lancha a una playa de blancas arenas.

—Oh, dioses, nos permitisteis pasar a través de los arrecifes —comenta Jasón cuando tú recoges los remos. Aseguras la lancha mientras suspiras profundamente. Luego observas lo que te rodea. Esta es en verdad una isla muy agradable. Más allá de la playa, al otro lado de algunas rocas, se extienden fértiles praderas. En diversos lugares, se alzan matorrales y bosquecillos.

Subes con Jasón a las rocas y con la ventaja que te proporciona la altura puedes ver ahora cierto número de caminos bien trazados, muy próximos a donde te encuentras. Uno de éstos se dirige hacia una imponente mansión que se alza casi al borde de la costa. Otro lleva a un adusto castillo levantado sobre una de las colinas. Otro pasa cerca de una pequeña granja. Otro conduce directamente a una aldea en donde, a lo que puedes juzgar desde esta distancia, existe cierta actividad. De la carretera principal parten senderos que conducen a una casita deshabitada, a un pozo un tanto extraño y a un lago tranquilo y sombrío.

¿Qué eliges? Celebra una pequeña conferencia con Jasón y decidid después a dónde iréis.

*Para ir a la mansión junto a la costa, pasa al 51.*

*Para ir al castillo, pasa al 61.*

*Para ir a la granja, pasa al 112.*

*Para ir a la aldea, pasa al 65.*

*Para ir a la casita, pasa al 120.*

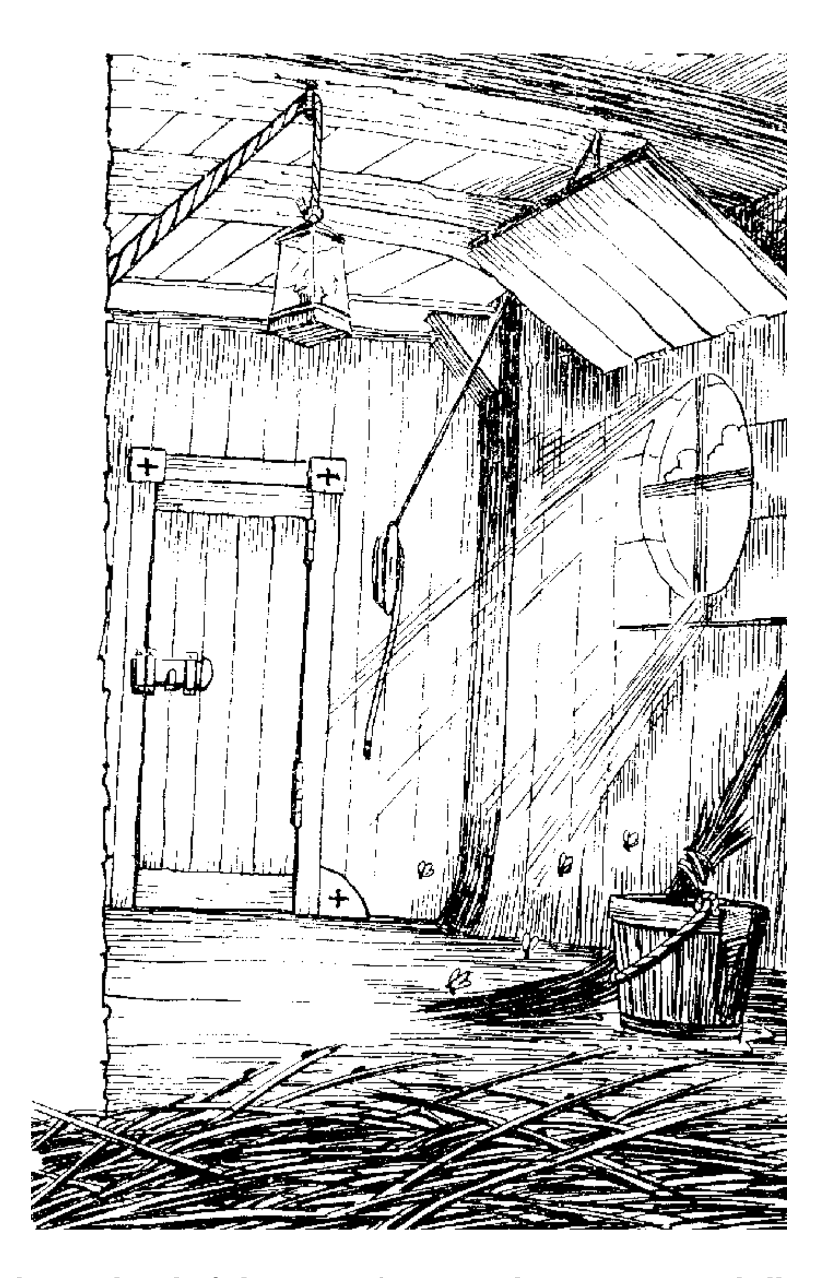
*Para ir al pozo, pasa al 97.*

*Para ir al lago, pasa al 88.*

*También puedes regresar a tu nave y elegir otro destino.*

## 40

Algo ha ido mal. Permaneces tendido sobre un montón de sucia paja en una pequeña estancia que tiene tan sólo una ventana redonda. Y te hallas vestido de un modo curioso. Nada de la bruñida armadura que es de rigor en Camelot, ni siquiera un decente justillo de piel de dragón. En vez de eso llevas una túnica de lino muy ligera (y muy sucia) que ni siquiera alcanza a cubrir tus huesudas rodillas. Tampoco tienes polainas ni botas; sólo un par de sandalias de cuero, bastante viejas.



Miras en torno, buscando a la fiel EJ, tu mágica espada, que nunca se halla muy lejos de tu costado; pero la fiel EJ no está aquí. ¿Qué puede haber sucedido? ¿En dónde está Merlín? ¿Han ocupado los sajones Avalon antes de que hubiera podido introducirte en el cuerpo de Pip? ¿Te han encerrado en un maloliente calabozo en donde permanecerás hasta que te pudras?

¿O simplemente has enloquecido y es todo esto producto de tu imaginación? Quizás tienes fiebre; desde luego aquí hace mucho calor, mucho más calor, por lo que recuerdas, del que hace en Camelot incluso en verano. Y la estancia parece subir y bajar, arriba y abajo, arriba y abajo, arriba y abajo. Será mejor que dejes de pensar en ese movimiento porque empiezas a sentirte mal.

Hay una puerta en la pared de madera. ¿Pared de *madera?* ¿Quién ha oído hablar de un calabozo con paredes de madera? Tal vez te pusiste enfermo y te volviste loco en la granja de tus padres adoptivos; un ataque de rabia quizás, y por eso te encerraron en algún cobertizo. Pero estés en donde estés y sea cual fuere tu situación, tienes realmente que hacer algo. El problema es ¿qué?

*¿Examinas tu boca para ver si tienes espumarajos de rabia? Si es así, pasa al 50.*

*¿Tratas de mirar por esa extraña ventana redonda para ver lo que hay afuera? Entonces pasa al 60.*

*Si optas por registrar a fondo esta extraña habitación, pasa al 70.*

*Si intentas abrir la puerta, pasa al 8.*



## 41

Contemplas el estrecho pozo y adviertes que aunque el nivel del agua resulta alto, se trata de un líquido espumoso que suelta burbujas procedentes de algún lugar bajo su superficie. De una desgastada cuerda cuelga un cubo de madera. Puedes, por tanto, sacar agua para beber. Pero ¿quieres hacerlo, en realidad?

*Si decides beber el agua, pasa al 56.*

*En otro caso, puedes volver al 39 y elegir otra dirección.*

## 42

Aún puede escaparse ese carnero. Lanza dos dados para determinar su velocidad. Ahora haz un nuevo lanzamiento de dos dados por Jasón y tú. Si os costó más de tres turnos del combate matar al morueco en la última sección, resta una unidad de vuestro resultado por cada turno que superó a los tres. Ahora compara tu resultado final con la velocidad del carnero. Si el tuyo es más alto, pasa al 75. En caso contrario, has perdido al carnero.

*Aunque lo hayas perdido, todavía te queda la posibilidad de regresar al 39 y de probar con otro destino, o de correr de nuevo el riesgo del morueco en el 59.*

## 43

¡Esto es ridículo! El bote no se mueve ni un centímetro. Remas con todas tus fuerzas y la estúpida embarcación se niega a desplazarse.

—Prueba tú —dices a Jasón. Pero aunque se hinchan y tensan sus músculos, no tiene tampoco éxito.

*Parece que la idea del bote no ha resultado afortunada. Regresad al 88 y probad otra cosa.*

## 44

Hay algo en el fondo. Con alegre abandono lanzas montones de paja podrida hasta encontrar una oxidada daga que causa un daño adicional de 2 puntos. No se trata de ninguna gran arma y desde luego no puede sustituir a la fiel EJ, pero al menos tienes algo que emplear en un combate. Ya que no es mágica como EJ, precisarás sacar por lo menos un 6 con dos dados para alcanzar con éxito a alguien y la hoja te proporcionará 2 puntos adicionales sobre lo que muestren los dados. Pero eso es todo. Bien es verdad que a buen hambre no hay pan duro.

Armado ya hasta los dientes, puedes:

*Tratar de mirar por la ventana en el 60.*

*Examinarte para ver si tienes rabia en el 50.*

*Intentar abrir la puerta en el 8.*

## 45

La figura encapuchada echa hacia atrás su capuchón para mostrar un rostro tan blanco como el yeso en el que destacan los brillantes ojos rojos y unos sutiles colmillos que asoman sobre su labio inferior. Al echar hacia atrás el capuchón, el ropón que le envuelve desciende y te permite ver un cuello de pajarita y un lazo blanco sobre una camisa escarolada.

La figura hasta entonces encapuchada habla así:

*«En qué lío te hallas, amigo estimado.*
*Pero no abrigues pavor*
*Ni sientas temor*

*Porque mi fuerza es ilimitada*
*Y saldrás bien librado.»*

Una gran ovación brota de las terrazas de los demondims. Es el Diablo poético, bien conocido por todos los aventureros a lo largo y a lo ancho de Avalon como el peor versificador en la Historia del Universo. ¿Pero qué es lo que está haciendo aquí, en otro Tiempo, en la isla Demondim?

Velozmente compones una réplica adecuada:

*«No sabré que es temer*
*Porque aquí alienta tu ser*
*Con tu sabiduría,*
*Maestro de la pura poesía.»*

No es nada bueno, pero al menos resulta halagador, al fin y al cabo lo único que importa con el Diablo poético. De las terrazas brota una nueva ovación.

—¡Bien dicho! —exclama satisfecho el Diablo—. Qué gran alegría la mía al encontrar a otro poeta. ¡Y cómo le gusta a nuestra audiencia!

Se vuelve y, sonriendo, hace una reverencia a los delirantes demondims.

—En verdad que disfrutan con las buenas rimas. Casi no podía creer en mi suerte cuando encontré esta isla. Apenas acababa de componer mi primera oda en su honor cuando me aclamaron al mismo tiempo como Rey y Sumo Sacerdote. Supieron mostrarme su aprecio. Pero ya está bien de nostalgia: tenemos que sacarte de aquí. Por lo último que supe, los sajones estaban invadiendo Avalon, habían robado Excalibur y Merlín había sufrido una conmoción, así que cuanto antes puedas ir allá, mejor. Me pregunto si te importaría tenderte sobre la losa del altar de los sacrificios.

Y al tiempo que habla la señala con su maldito cuchillo de hoja cristalina.

*¿Accedes sumisamente a tenderte en la piedra del altar? Pasa al 148.*

*¿O piensas que ya está bien de retóricas y lanzas otra acometida contra el Diablo poético con la esperanza de poder escapar? Si es así, pasa al 141.*

## 46

*¡Crack...!*

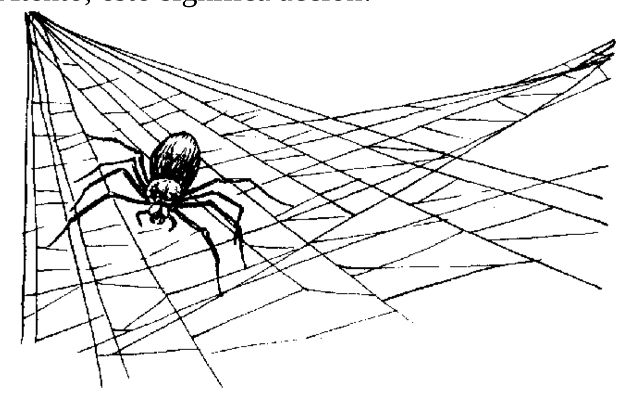
Ese es el ruido que has hecho al lanzarte al agua y, como juzgarás por el sonido, tu salto no puede considerarse precisamente dentro de los cánones olímpicos. En realidad, como salto ha resultado mortal. En vez de romper el agua pareces haberte roto el cuello.

*Tal vez encuentres una aspirina en el 14.*

## 47

Esto es interesante. No muy útil, pero interesante. Esta habitación se halla repleta de provisiones, en sacos principalmente. Y cuando investigues, como sin duda harás, verás que están llenos de grano, frutos secos y de una materia correosa y de aspecto desagradable que puede ser cecina (aunque quizás se trate de restos de botas viejas). Esto es todo lo que hay aquí, aparte de la araña venenosa.

¿La araña venenosa? ¡Atento, esto significa acción!



*La araña sólo tiene 6* PUNTOS VITALES *y como tú la has visto en seguida serás el primero en atacar. A cambio, y si el bicho sobrevive a tu ataque, tendrá éxito en el suyo sacando 5 puntos o más, y te matará. Si aplastas a la araña puedes ir a cualquiera otra de las secciones del* *Plano 1**. Si no es así, sólo puedes ir al* *14**.*

## 48

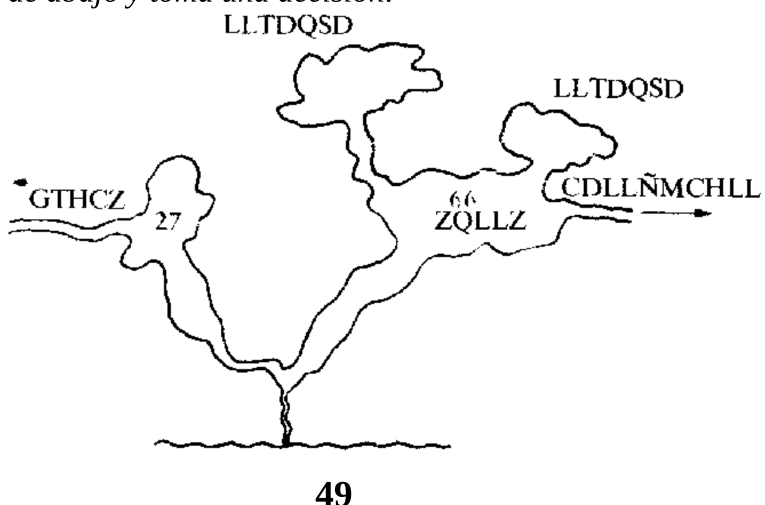
Los demondims se han congregado allá abajo. Miran hacia arriba y aúllan, pero no intentan emular tu escalada. Llegas a la entrada de la cueva y te deslizas dentro sin volver la vista.

Te hallas en una fisura de las rocas, estrecha al principio, pero que se ensancha ligeramente al penetrar hacia el norte. Allá adelante surge un extraño y tenue resplandor verdiazulado que, cuando te aproximas, ves que tiene su origen en las manchas de moho y en los hongos que cubren las paredes. La luz es escasa, pero cuando tus ojos se acomodan a la penumbra adviertes que puedes percibir al menos las siluetas de todo lo que te rodea.

La fisura se ensancha de nuevo y luego se bifurca. Una estrecha galería conduce hacia el noroeste y la otra, más ancha, lleva hacia el nordeste. Aunque todavía te preocupa la posibilidad de que puedan seguirte los demondims, te tomas el tiempo suficiente para considerar estas opciones. La galería del noroeste es tan angosta que si te toparas con alguien apenas tendrías espacio para enarbolar tu palo. La otra es evidentemente mucho más amplia, pero si aquí hay enemigos emplearán desde luego la galería ancha. Y, claro está, no tienes medio de saber a dónde conduce cada galería.

¿O los tienes? En el muro próximo a la bifurcación aparece garrapateado un dibujo que puede —sólo *puede*— ser un plano de las cuevas que estás recorriendo.

*Estudia el croquis de abajo y toma una decisión.*




## 49

—Un carnero dorado, ¿eh? —dices contrayendo astutamente los ojos. Vuelves la mirada hacia la isla rodeada de restos de barcos. El carnero dorado acaba de desaparecer de la vista—. Supongo que eso nada tendrá que ver con la búsqueda especial que vosotros, los argonautas, habíais emprendido antes de que apareciese yo en escena.

—¡Sí que tiene que ver! ¡Claro que tiene que ver! —gritan entusiasmados los argonautas.

—En realidad —afirma Jasón—, la tarea asignada consiste en rescatar el vellocino de oro de manos del rey Colquis, un terrible villano. Todos sabemos que vivía por aquí, en uno de estos parajes, aunque no conocemos exactamente en donde. Creemos que nuestro Destino nos compromete a llevar al vellocino a Grecia.

—¿Por qué? —preguntas con curiosidad.

Los argonautas comienzan a lanzar risitas.

—¿Por qué? Pregunta por qué —se dicen complacidos unos a otros.

—Sí, ¿por qué? —preguntas de nuevo.

Las risitas se extinguen, reemplazadas por fruncimientos de cejas. Al cabo de un rato Jasón

dice:

—No estoy muy seguro. Sencillamente, así tiene que ser. Creo que guarda alguna relación con Medea.

—¿Medea?

—La princesa Medea, la bella hija del rey Colquis. Ya sabes cómo son estas aventuras. Héroe apuesto. Bella princesa. Malvado tirano. Carnero dorado. Todo funciona encadenado y proporciona a la gente algo de qué hablar —sonríe tímidamente—. Yo soy el apuesto héroe, bueno, lo supongo.

Se ruboriza.

—Los dioses han decidido que me casaré con la bella princesa.

En un gesto de amistad, pasas un brazo sobre sus hombros.

—En ese caso, Jasón, indudablemente tenemos que desembarcar en esta isla y capturar el carnero dorado. No creo que debamos correr el riesgo de acercar aún más la nave, pero con suerte la lancha de remos logrará llegar hasta la costa. Estoy dispuesto a intentarlo y tú, al menos, vendrás conmigo.

—¡Gracias, capitán! ¡Gracias, gracias! —y con gran vergüenza por tu parte, el argonauta Jasón te besa en las dos mejillas.

—Guárdate eso para la princesa —le dices con brusquedad—. Ahora vamos a lanzar el bote y veremos si existe algún medio de llegar hasta la isla.

*Ahora necesitas pasar al 39 para averiguar si existe algún medio práctico de alcanzar la isla.*

## 50

Nada, no hay espumarajos. Así que no estás rabioso (todavía). Pero la estancia sigue subiendo y bajando y continúa el calor.

*¿Tratarás de mirar por la ventana? Pasa al 60.*

*¿Intentarás abrir la puerta? Pasa al 8.*

*¿Registrarás la habitación? Pasa al 70.*

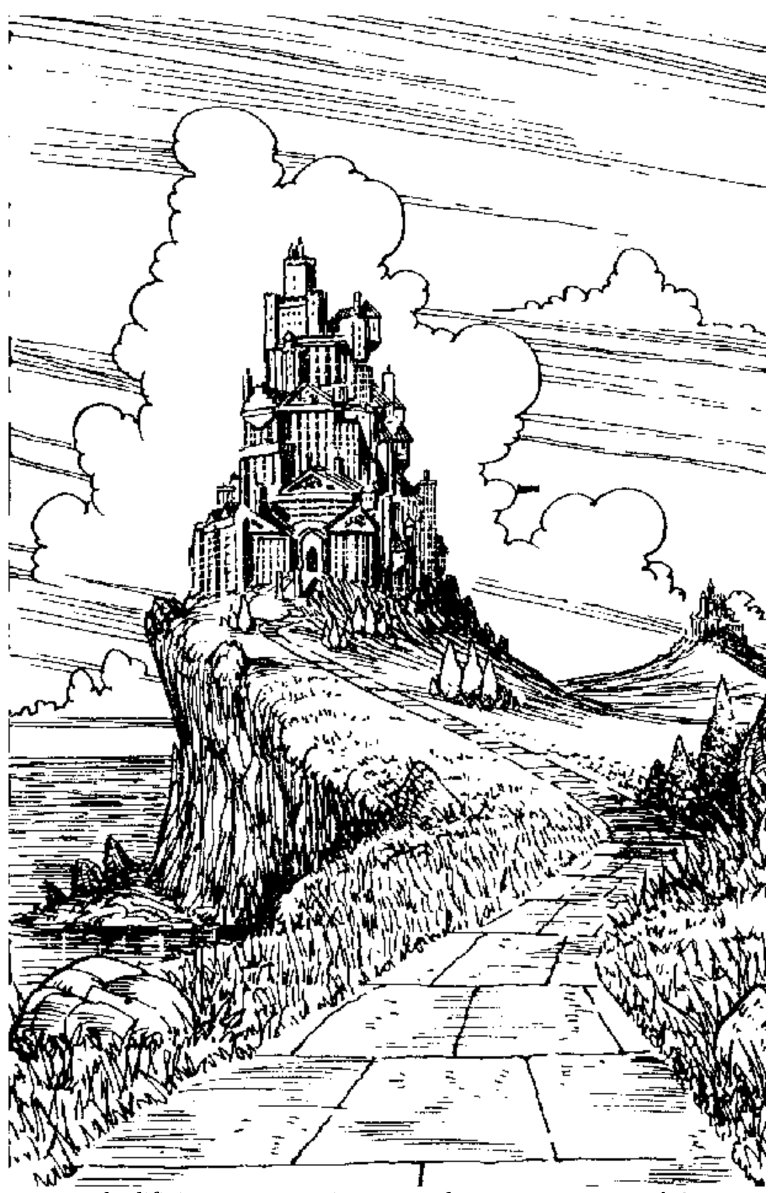
## 51

¡Qué edificio tan majestuoso! Columnas corintias, arbotantes, arcos de medio punto, bajorrelieves, tejados de mosaico, pilares salomónicos y retablos barrocos se multiplican en la edificación, dando a entender que su arquitecto estaba borracho. Pero borracho o no, posee cierta grandeza y tiene que haber costado una fortuna.

Por lo que puedes juzgar, aquí no hay guardias. Tampoco llega ningún sonido del interior. ¿Entrarás?

*Si así lo decides, pasa al 96.*

*En caso contrario, siempre puedes regresar al 39 y probar a seguir hacia otro destino.*



*El edificio posee una cierta grandeza... ¿Pero entrarás?*

## 52

Una puerta cerrada, lo que quizás significa que dentro hay algo absolutamente fascinante. Lanza dos dados para averiguar si puedes pasar.

*Si sacas de 2 a 6, la respuesta es no. Tal vez nunca consigas entrar en esta estancia, aunque desde luego puedes probar a entrar en cualquier otro de los camarotes que aparecen en el* *Plano 1**.*

*Si sacas de 7 a 12 corre a entrar en el* *6**.*

## 53

Apenas has tomado tu decisión cuando una corriente se apodera de tu pequeña embarcación y la arrastra hacia las aguas espumeantes de los arrecifes. Frenéticamente tratas de alejarte de allí a golpe de remo, pero adviertes que no dominas la lancha. La embarcación tropieza con un escollo y gira, escapando de milagro del desastre. Sin que te dé tiempo a celebrar tu suerte, chocas con otro. Tampoco esta vez ha sido serio el daño, pero ahora estás en el centro de un torbellino.

¡Cataclof! Te ves arrojado de tu lancha a las heladas y turbulentas aguas. Jadeante, tragas agua. Consigues salir momentáneamente a la superficie para ver tu lancha hecha pedazos. Por un momento divisas el dorado casco de la nave de que partiste, demasiado lejos, ¡ay!, para que pueda prestarte

ayuda. Te hundes de nuevo. Tus pulmones parecen a punto de estallar, pero pugnas por volver a la superficie. Tratas desesperadamente de alcanzar a nado la costa. Una ola enorme se apodera de ti y te lanza contra una peña medio sumergida. Ha sido tu cabeza la que ha sufrido el terrible impacto. De repente, cesan todos los ruidos y movimientos. Sólo negrura...

*Sólo existe una opción: pasar al 21.*

## 54

Por un instante distingues un claro cielo azul y un sol brillante. Casi al momento el agua te salpica a los ojos.

No es mucho lo que has visto. Imagínate lo que prefieras. Ahora deja de comportarte como el muñeco de una caja de sorpresas y haz algo juicioso.

*Si te examinas para ver si tienes la rabia, pasa al 50.*

*Si registras la habitación, pasa al 70.*

*Si pruebas a abrir la puerta, pasa al 8.*

## 55

Aquí reina una luz clara: muy clara en realidad. Parece proceder de un charco de lava que burbujea en el mismo centro de la caverna.

Te aproximas con cautela al charco, medio convencido de que el calor te impedirá llegar hasta el borde. Sin embargo, la superficie del hirviente charco se encuentra a unos tres o cinco metros más abajo, así que cuando llegas al borde sudas a chorros pero no te quemas.

Te inclinas con curiosidad. En ese preciso instante se produce una erupción de lava que lanza hacia arriba un magnífico y espectacular surtidor de fuego. Te deleitarás con el recuerdo de esta maravilla natural durante tu viaje al 14.

## 56

¡Caramba, qué efecto! ¡Se trata de un agua medicinal! Un buen trago y recobras en PUNTOS VITALES lo que indique el lanzamiento de dos dados. Por desgracia, el agua pierde su virtud si intentas llevártela de aquí. Pero si estás dispuesto a correr el riesgo de las arenas movedizas, siempre podrás volver al pozo a través del 39 mientras te encuentras en esta isla.

*Ahora será mejor que regreses, fortalecido, al 39 y decidas a dónde vas a ir a continuación.*

## 57 **S

Vaya apuro. Una mirada te dice instantáneamente que esto es un cuarto de guardia. Otra mirada te dice instantáneamente que aquí hay doce guardias. Una tercera mirada te dice instantáneamente que no les complace en absoluto tu presencia.

*Eres libre de intentar el soborno si tienes dinero. Quienes acepten un soborno no te harán daño alguno.*

*También eres libre de intentar obtener una reacción amistosa que mejore un tanto tus probabilidades.*

*Puedes renunciar a la pelea y afirmar que sencillamente te has perdido, en cuyo caso los guardias te darán una paliza y te arrojarán afuera con la pérdida de 10* PUNTOS VITALES *(claro que es posible que eso te mate y que tengas que ir al 14).*

*En el caso de que decidas pelear podrás recoger 10 monedas de oro de cada guardia que mates; si pierdes, serás bienvenido en el 14. Cada guardia posee 15* PUNTOS VITALES*; cada uno ataca sacando 5 tantos o más, con una espada que ocasiona un daño adicional de 2 puntos. Todos visten una armadura de cuero que resta 2 puntos de cualquier daño que se les inflija. Si ganas, vuelve a tu Plano.*

## 58

—¡Ajjj-yak! —gritas, empleando tu mejor aullido de las artes marciales al tiempo que te lanzas por el aire contra la figura encapuchada, que se limita a apartarse con presteza. Un chillido de excitación brota de las terrazas rebosantes de demondims, pero los guerreros (de una manera más que sorprendente) no hacen movimiento alguno para capturarte.

—Detente y desiste, aventurero audaz —exclama la figura encapuchada—, porque aunque te encuentres en la Antigüedad, ese impetuoso movimiento quizás no valga exactamente el precio de la paz.

*¡Qué cosa tan extraña ha dicho! Pero extraña o no, ¿seguirás ese consejo y dejarás de atacar a la figura encapuchada? Si es así, pasa al 45.*

*Si prefieres continuar con el ataque, pasa al 143.*

*Si decides ahora que vas a simular estar loco, pasa al 71.*

## 59

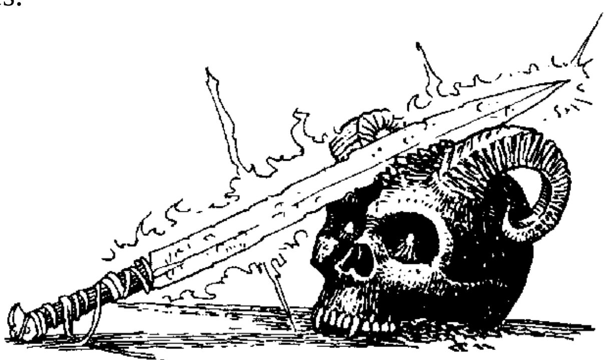
Sintiéndote como un perfecto idiota, pones el pie sobre la superficie del oscuro y tenebroso lago. Por un movimiento reflejo aguantas la respiración y te contraes, temiendo ser tragado por las aguas. Pero nada sucede. El agua se muestra tan firme bajo tus pies como un prado inglés.

Avanzas cautelosamente. ¡Aún sigue firme!

—¡Yeaaahhhh! —con un frenético aullido Jasón echa a correr hacia el rebaño, dejándote atrás. Titubeas un instante y luego vas tras él. Cuando empiezas a correr, el lago parece esfumarse y te ves en una llanura cubierta de hierba. ¡El lago era una ilusión mágica!

Pero las ovejas son desde luego reales, y ahora que te acercas a toda velocidad puedes ver claramente que hay un carnero dorado en el centro del rebaño.

¿Podrás capturarlo? El aullido de Jasón ha espantado a todo el rebaño, que ahora da vueltas y más vueltas del modo estúpido que suelen hacerlo las ovejas. Pero pronto hallarán a alguien a quien seguir, en cuyo caso es posible que nunca las alcances.



De repente, el rebaño se divide. El carnero dorado se lanza a la carrera hacia un lejano grupo de árboles. Tienes que atrapar a ese animal antes de que llegue allí, porque de otra manera quizás lo perderás para siempre.

*Pero antes siquiera de que puedas intentarlo has de hacer algo en relación con el gigantesco morueco que ahora te embiste, resuelto a proteger su rebaño. El morueco posee 30* PUNTOS VITALES*, ataca con éxito sacando 5 o más y con sus feroces cuernos puede conseguir un daño adicional de 4 puntos. Si gana el morueco, pasa al 14. Si matáis al morueco entre los dos en tres turnos o en menos, podréis capturar al carnero dorado en el 42. Si necesitáis más de tres turnos para matar al morueco, aún podréis ir al 42, pero quizás os sea más difícil capturar al carnero.*

*(En este caso, las tiradas de dados tuya, de Jasón y del morueco juntas cuentan como un turno del combate.)*

## 60

La ventana es demasiado alta para que se pueda ver nada. Claro que podrías probar a saltar, aunque resultaría un tanto difícil con esta habitación que sube y baja.

*¿Pruebas a saltar? Si es así, pasa al 22.*
*¿Te examinas para ver si tienes la rabia? Pasa al 50.*
*¿O intentas abrir la puerta? Pasa al 8.*
*¿O registras la habitación? Pasa al 70.*

## 61

El castillo parece cernirse torvamente sobre ti cuando te aproximas. Se halla construido con sólidos bloques de granito. Su siniestra colección de torres y torrecillas góticas te recuerdan vagamente el Castillo de las Sombras, en donde en otro tiempo supiste dar buena cuenta del malvado hechicero Ansalom. La evocación te hace titubear por un instante. Un aventurero de menos arrestos hubiera echado a correr chillando, pero tú estás hecho de otra pasta y sigues adelante como un estúpido.

*¡Sishssss-clap!* Ha sonado igual que si una flecha acabara de pasar junto a tu oreja y se hubiera clavado en un árbol. Pero cuando miras a tu alrededor no ves rastro de flecha alguna. Continúas avanzando.

*¡Sishssss-clap!* ¿Otra flecha? De nuevo te vuelves, pero no ves rastro de ninguna. Bueno, quizás sea el momento adecuado de pensarlo mejor en lo que se refiere a este lugar.

*Si deseas seguir, pasa al 126.*
*Si prefieres volver, puedes elegir otro destino en el 39.*

## 62

¡Sopla, oro! ¡Hay aquí 1.000 monedas de oro! Y ahora son todas tuyas. ¡Je, je!

*Si deseas abrir el cofre de la calavera y las tibias, pasa al 24.*
*Si deseas abrir el cofre desgastado, pasa al 72.*
*Si deseas examinar aún más la estancia, pasa al 7.*
*Si deseas ir a algún otro lugar, pasa a cualquier sección de las que aparecen en el Plano 1.*

## 63

Rápida y decididamente pones proa hacia los arrecifes. Remas con fuerza. Con terror, adviertes que tu lancha es arrastrada por una corriente que te lleva a las rocas. Te precipitas hacia las aguas espumeantes...

Supongo que no necesitas una descripción muy gráfica de lo que sucede después. Pasa sumisamente al 14.

## 64

Este lugar rebosa de víveres: sacos de grano, frutos secos, verduras y algo que parece cecina. Come lo que desees antes de desplazarte a cualquier otra sección del Plano 1.

## 65

Pero ¿qué está pasando aquí? ¡Tú ibas camino de una aldea y has acabado en una pocilga! No hay duda al respecto. En cuanto pusiste el pie en el recinto de esta encantadora aldehuela, se convirtió en una pocilga monumental. Ahora rebosa de cerdos, aunque no hay por qué preocuparse.

*De quien tienes que preocuparte es del jabalí. Ignora a Jasón y te acomete. Posee 35* PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 o más y con sus colmillos logra un daño adicional de 3 puntos. Si matas a la bestia puedes regresar al 39 para elegir un nuevo destino, o pasar al 76 si te apetece examinar la pocilga. Si el bicho te mata lo único que tienes que hacer es pasar al 14.*

## 66

Recorres sin incidente alguno la galería más ancha que se dirige al nordeste, hasta que, de repente, desemboca en una amplia caverna. Ahora que tus ojos se han acostumbrado al fulgor de moho y hongos, adviertes inmediatamente que esta caverna tiene tres salidas: un corredor que lleva hacia el este, un corredor casi orientado hacia el norte y una tercera galería, más ancha que las anteriores, que en dirección nordeste parece conducir a una segunda caverna, de menor tamaño.

*Si deseas ir al este, pasa al 34.*

*Si deseas ir al norte, pasa al 36.*

*Si deseas ir al nordeste, pasa al 55.*

*Si deseas examinar la caverna en donde te hallas, pasa al 151.*



## 67 **S

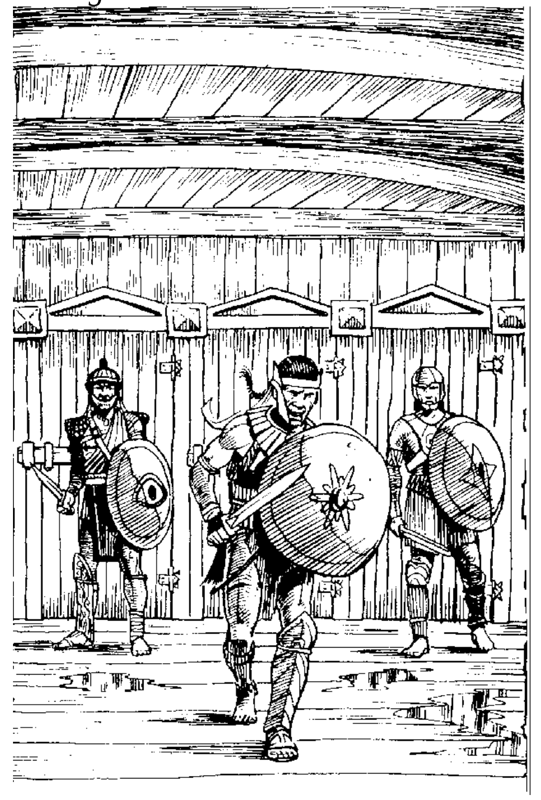
La puerta se abre fácilmente, pero al entrar ves otras tres puertas cerradas. Ante cada una hay un guardia de siniestra catadura.

*Si deseas averiguar lo que hay tras esas puertas cerradas me parece que tendrás que pelear con los guardias. Cada uno posee 25* PUNTOS VITALES, *lleva una espada corta que produce un daño adicional de 2 puntos y un escudo que restará 2 puntos de cualquier daño que se le haga. Por fortuna, son un tanto arrogantes y, optarán por pelear individualmente si les atacas, lo que podría ser un error por su parte (o por la tuya). Si peleas y pierdes, pasa al 14. Si peleas y ganas a los tres, pasa al 95.*

*También puedes sobornar a los guardias, con un poco de suerte y si tienes dinero.*

*O también puedes mesarte el pelo, sonreír para congraciarte con ellos, humillarte un tanto y dirigirte a cualquier otra sección del Plano 1.*

*Lo que no puedes hacer es conseguir una reacción amistosa. Los tres tienen muy mal genio.*



*Los guardias pelearán contra ti por separado*

## 68

Cuando llegas a la planicie rocosa que se extiende al extremo del valle, descubres el brillo del agua. Te desplazas hacia allá y te encuentras en una estrecha playa arenosa.

Ante ti se extiende el océano, con el gran barco dorado anclado en la distancia y esperando pacientemente tu regreso. Y ante ti ves la cosa más interesante que puedas imaginar: ¡sobre la arena hay una barca de remos!

Corres jadeante hasta la barca de remos, temiendo que su casco se encuentre inservible. Pero un rápido examen te revela que se halla en magnífico estado. Incluso están aquí los remos, dispuestos a alejarte de la peligrosa isla.

Empujas la lancha hasta el agua, subes a bordo y justamente cuando encajas los remos en los toletes distingues en el fondo de la lancha un pedazo de papel. Lo recoges con curiosidad y lees lo que allí hay escrito:

*Deberíamos habernos encontrado. ¡Adiós, querido amigo!*
*Pero aún puedo verme contigo*
*Si pronuncias la palabra adecuada.*
*Entonces como un ave volarás*
*A una región jamás imaginada*
*Y al 34 irás*
*Piénsalo bien si la dirás*
*Y PRODUCTO VIT proferirás.*

La nota no está firmada. Probablemente se trata de un burdo embuste y, desde luego, lo que te aconseja parece muy peligroso. Pero, como siempre, quien decide eres tú.

*Si pronuncias la mágica palabra PRODUCTO VIT, pasa directamente al 34.*

*Si crees que deberías regresar a tu nave y reunirte con los argonautas, limítate a remar. Cuando hayas llegado a la nave (en un tiempo muy breve) puedes consultar la carta marina y navegar hacia un nuevo destino.*

*La mágica palabra PRODUCTO VIT actúa sólo una vez, pero* actúa. *Esto significa que si decides NO utilizarla ahora mismo, aún puedes emplearla una sola vez* en cualquier momento *de tu aventura, incluso durante un combate, para que te traslade directamente al misterioso 34. Puede que valga la pena recordarlo, así que toma nota de la palabra y de la sección adonde conduce, en el caso de que decidas ahora volver remando a tu nave.*



## 69

Habéis tenido suerte. Hay un bote oculto entre unos matorrales, a no más de cien metros de donde os halláis. Y ni siquiera es preciso lanzar los dados para encontrarlo.

Examinas cuidadosamente la embarcación, convencido de que ha resultado demasiado fácil, pero todo parece en orden: la madera se halla en buen estado y hay incluso dos remos en el interior.

*Pero es posible que exista un pequeño problema: esta embarcación parece bastante pesada y tendréis que empujarla hasta el agua. Lanza un dado para calcular el peso de la lancha. Ahora lanza un dado por ti y otro por Jasón. Si tu resultado más el de Jasón supera al de la lancha, entonces podéis llevarla entre los dos pasando al 43. En caso contrario, deberás volver al 88, y decidir otro modo de seguir adelante.*

**70**

No resulta difícil buscar porque aquí no hay un solo mueble. Ni una silla, ni una cama, ni una mesa, ni un armario. En realidad el único sitio en donde puedes buscar es en la sucia paja sobre la que estás tendido.

Hurgas entre la paja (sintiéndote muy mal por culpa de su olor) y descubres una desportillada copa de metal y una bandeja de madera, no muy limpias ni una ni otra. También encuentras un tarro de compota a medio comer y ya mohosa por los bordes. ¿Vale realmente la pena seguir buscando entre esta basura?

*Si continúas buscando, pasa al 44.*

*Si te examinas para ver si tienes la rabia, pasa al 50.*

*Si decides mirar por la ventana, pasa al 60.*

*Si intentas abrir la puerta, pasa al 8.*

**71**

Te colocas un pulgar en cada oreja y agitas tus manos. Das tres botes seguidos. Te llevas el dedo índice al labio inferior al tiempo que emites un extraño sonido. Bizqueas mientras te rascas los sobacos a la manera de un mono. Te dejas caer de espaldas y te quedas tendido, rígido, mirando al cielo.

La figura encapuchada se inclina hacia ti con curiosidad.

—¿Te encuentras bien? —pregunta.

Esa voz te parece terriblemente familiar.

*Pasa inmediatamente al 45.*



**72**

Este cofre está cerrado con llave. Con objeto de averiguar si tienes DESTREZA Suficiente para abrirlo, lanza un dado. Ahora lanza otro. Si lo que sacas en la primera tirada es más de lo que obtienes en la segunda, puedes abrir el cofre en el 17. En caso contrario, tendrás que dejarlo.

*Si deseas examinar aún más la habitación, pasa al 7.*

*Si deseas tratar de abrir el cofre de la calavera y las tibias, pasa al 24.*

*Si deseas tratar de abrir el cofre nuevo, pasa al 62.*

*Si deseas ir a algún otro lugar, pasa a cualquier sección de las que aparecen en el Plano 1.*

**73**

Tu aguada vista localiza una zona en calma entre las aguas espumeantes. Pugnando con los remos, consigues llegar hasta allí. Ahora te resulta más fácil avanzar y pronto te aproximas a la árida costa. Altos acantilados te flanquean. Cada vez más interesado, redoblas tus esfuerzos con los remos.

De repente tu lancha trepida, se astilla y vuelca. Tu mundo se transforma en un instante. Te encuentras en el agua, luchando para salvar tu vida. Una corriente te arrastra hacia tierra. Las olas te alzan y te lanzan jadeante sobre la rocosa costa. Te examinas y descubres sorprendido que estás ileso. Pero con la lancha has perdido todas tus armas y el equipo.


*Altos acantilados y un estrecho canal por donde navegar.*

*Astutamente buscas a tu alrededor hasta encontrar un palo arrastrado por las aguas y con el que podrás lograr un daño adicional de 2 puntos. Luego te dispones a explorar la isla Demondim en el* 38.

**74**

Hay aquí todo un equipo. Muchísimas cosas que podrían resultarle útiles a un aventurero como tú. Calculas que puedes llevarte media docena de artículos. Si te llevaras más te desplomarías muy pronto agotado. Así que elige cuidadosamente. En este camarote hay:

Cuerda (un rollo de 15 metros).
Un gancho.
Una mochila.
Eslabón y pedernal (para encender fuego).
Un cuerno para beber.
Un cuerno para tocar (es decir, una especie de trompeta).
Una cajita de palo de rosa (vacía).
Un paquete de cristales de sal.

Una aguja de hueso y un ovillo de hilo.
Utensilios de cocina.
Un cinturón de cuero.
Un par de sandalias de repuesto.
Una túnica de repuesto.
Un recipiente con aceite de oliva.
Una lámpara de cerámica.
Un mazo de madera.
Una sierra de hueso (es decir, una sierra hecha de hueso, NO una sierra para cortar huesos).
Una caja de galletas.
Una cometa.
Pluma de oca y pergamino.
Un tamborcillo (variedad musical).

*Cuando hayas elegido los seis artículos que te llevas, pasa a cualquier otra sección del Plano 1*.

## 75

—¡Lo conseguimos! —ruge frenético Jasón cuando consigue derribar al carnero en un espléndido placaje de rugby.

—Sí —admites con un entusiasmo un tanto menor, porque tú no estás tan obsesionado por el carnero como el argonauta.

—Bueno, ahora que ya has hecho tu exhibición, quizás podrías intentar quitarme de encima tus horribles y enormes manos —dice fríamente el carnero.

Jasón da un salto hacia atrás, como si algo le hubiera picado. (E incluso tú, por muy veterano que seas en estas aventuras, te sientes un tanto sorprendido.)

—¡Puede hablar! —tartamudea Jasón.

—¡Claro que puedo hablar! —replica el carnero (que tiene un acento aristocrático en el que ahora reparas).

De repente te viene a la mente un pensamiento. Ese viejo estúpido de Avalon siempre se mostró muy diestro en cambiar de forma'

—Perdonadme —dices—, pero ¿no seréis por casualidad Merlín?

—¡No seas ridículo! —te replica estridentemente el carnero—. Me llamo Medea.

Jasón retrocede aún más. Sus nobles rasgos muestran una expresión de ahogo.

—¿*Princesa* Medea? —pregunta sin aliento.

—Claro.

—¿Pero qué estáis haciendo bajo la forma de un carnero?

—Yo no me hallo bajo la forma de un carnero —responde la princesa Medea—. Simplemente, parece que me hallo bajo la forma de un carnero. Hay una gran diferencia.

—¿Cómo? —inquiere con tono estúpido Jasón, frunciendo el ceño.

—Mi padre, el rey Colquis, es un notable ilusionista, experto en una variedad muy especializada de la magia. Ha lanzado sortilegios sobre toda esta isla, así que casi nada es lo que parece ser. Pocilgas como aldeas, palacios como casitas, llanuras como lagos... incluso ha logrado que las tranquilas aguas que rodean a la isla parezcan cuajadas de arrecifes; así no nos molesta la gente. Vosotros sois los primeros visitantes que hemos tenido en quince años.

—Pero ¿por qué ha hecho que parezcáis un carnero? —pregunta Jasón; y luego, como si reflexionara en lo dicho, añade—: Alteza.

—Porque soy demasiado hermosa —afirma de un modo desenfadado la princesa Medea—. Si los hombres hubiesen sabido cuán bella soy, habría habido constantes invasiones, con o sin arrecifes. Fijaos en lo que le sucedió a Troya, sencillamente por Helena.

—Pero ¿no os importa parecer un carnero? —inquiere Jasón.

—Ni lo más mínimo. Y sólo parezco un carnero a los extraños. Todas las personas que aquí viven me ven como realmente soy. Ese morueco con el que peleasteis era mi último novio, un joven noble llamado Pericles.

—Lo siento —dice Jasón observándola con ojos ovinos.

Para superar este momento embarazoso en la conversación, tú preguntas curioso:

—¿Por qué es dorada vuestra lana?

—Porque llevo un jersey amarillo —replica la princesa. Y suspira—. Oh, supongo que será mejor romper la ilusión y permitir que me veáis como soy o jamás quedaréis satisfechos.

Y con un gesto de una de sus patas delanteras se transforma en una de las muchachas más extraordinariamente bellas que hayas visto nunca.

Jasón la contempla por un instante, atónito, y luego pregunta:

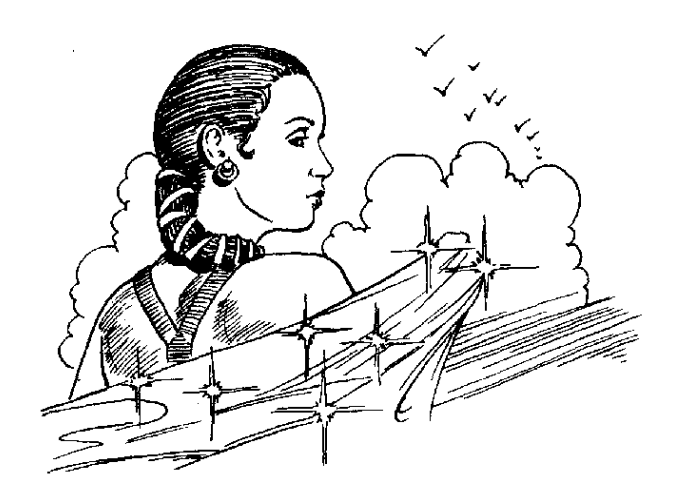
—¿Queréis casaros conmigo?

—Eh, aguarda un momento, Jasón... —empiezas a decir, pues en verdad no te hallas muy seguro de que esta Medea, princesa o no, vaya a ser una buena esposa para Jasón.

Pero en cualquier caso, Medea menea ya la cabeza.

—No seas tonto —le replica ásperamente—. No tengo intención de casarme con nadie hasta que llegue a vieja. Deseo pasarlo bien. Pero si quieres, puedes quedarte con mi jersey como recuerdo. Llevo una túnica debajo, así que no me enfriaré.

Y tras decir esto se despoja del jersey, se lo lanza y echa a correr hacia un grupo de árboles que son quizás una manada de ciervos.



Jasón continúa mirándola boquiabierto. Luego, se vuelve hacia ti.

—¿Qué haré? ¡Me ha robado el corazón!

—Firmeza, hombre —le dices enérgicamente—. Tu vida casado con ella sería un desastre. Has conseguido el Jersey de Oro, conténtate con eso.

—No, no, iré tras ella hasta el fin del mundo. Conquistaré países por ella. Combatiré contra enemigos por ella. Por ella cruzaré desiertos. Por ella atravesaré las llamas. Por ella...

—¡No, mientras yo viva! —le interrumpes, harto ya de su locura de amor—. Ahora mismo regresaremos al 39 y veremos si existe algo más en esta estúpida isla que merezca la pena. Y de no ser así, retornaremos al «Argos».

## 76

Este no es un lugar agradable para examinar nada. (Pero posiblemente ya te esperabas que no lo sería.) Sin embargo, encuentras algo: una llavecita de oro, muy pequeña, como el colgante de una pulsera.

*Guárdala con cuidado y vuelve al 39, en donde puedes decidir a qué lugar ir a continuación.*

## 77

Extraes un tapón y brota un líquido incoloro que te salpica en las piernas. Al cabo de unos segundos te ves en medio de un charco cada vez más grande, mientras desesperadamente intentas poner el tapón en su sitio y te preguntas por qué no podías haber dejado todo como estaba.

—¿Qué es esto? —inquiere una voz airada a tus espaldas—. ¿Conque malgastando el agua? ¡Estarás borracho, pero vas a pagar por esto!

Te vuelves para verte frente a un viejo lobo de mar, canoso (y muy tostado), de torva apariencia. Viste una túnica como la tuya, unas sandalias corno las tuyas y ciñe su frente un pañuelo. Por desgracia, porta un terrible garrote que si decidiera emplear contra ti le proporcionaría 1 punto de daño adicional.

—¡Lo que tú necesitas, jovencito, es un buen garrotazo, para que aprendas la lección! —exclama al tiempo que salta hacia ti.

*Si quieres pelear hasta la muerte contra este viejo lobo de mar, eres libre de hacerlo. Tiene 25* PUNTOS VITALES *y, como sospechabas, su garrote dispone de 1 punto de daño adicional. Sus ataques tienen éxito si saca 6 o más, y como te ha sorprendido despilfarrando el agua de una cuba, él será el primero en atacar. Si le matas o le dejas inconsciente, puedes pasar a otra sección del Plano 1. Si te mata, puedes trasladarte al 14.*

*Si decides no pelear, te asestará un garrotazo que te privará de 4 de tus* PUNTOS VITALES *y después te expulsará del depósito de agua potable, arrojándote al pasillo. Tras cerrar con llave ese recinto, se marchará al* **5**. *Esto te dejará en libertad de ir a cualquier lugar del Plano 1, menos al* ***20***.

## 78

Fruncido el ceño sigues adelante. Tus pies resuenan en el piso. Súbitamente todo el palacio se desploma. Tienes una visión fugaz de una construcción endeble y desvencijada, muy diferente de la que habías contemplado, antes de caer de cabeza en el terrible 14.

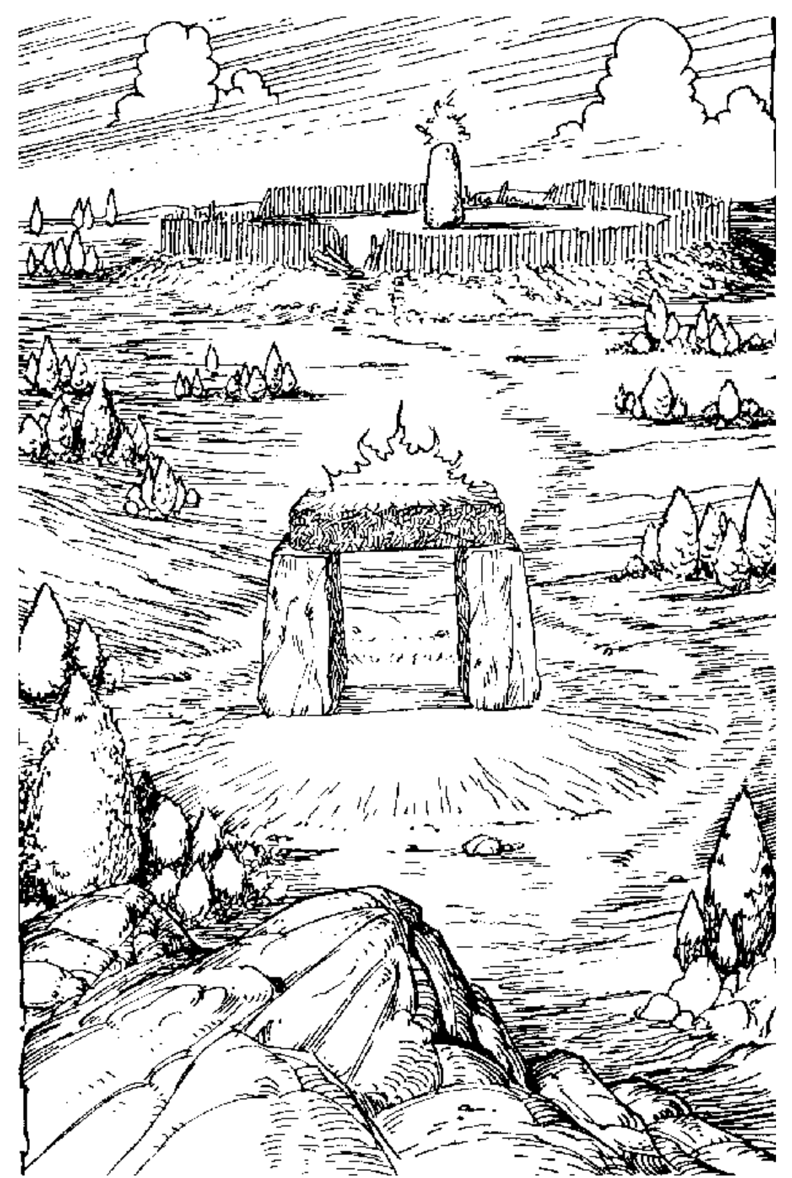
## 79

Si es el archipiélago de los Cinco Dedos, indudablemente éste no es el pícaro gordo que se comió el huevo frito sino el meñique. Porque, como muy bien has supuesto, la isla es pequeña. Tan pequeña que el navío no puede aproximarse a la costa y has de llegar a tierra en una lancha de remos y solo; carece de sentido hacer correr un peligro a la tripulación. Aunque no existen grandes indicios de peligro. Este puntito en el océano parece tan pacífico como una pequeña aldea de Avalon.

Llegas a la playa y amarras con cuidado tu lancha, como el experto marinero que estás aprendiendo a ser. Luego contemplas lo que te rodea. Aunque diminuta, la isla es fértil. Aparte de una estrecha faja de arena crecen por todas partes la hierba y los matorrales.

Asciendes a un pequeño montículo. Es lo mejor para divisar el conjunto. Y con cierta sorpresa, descubres que la isla no está deshabitada. O al menos no lo estuvo. En algún lugar próximo al centro de la isla se levanta un enorme trilito: dos piedras alzadas sosteniendo una tercera, más bien como esos antiguos monumentos del Baile de los Gigantes en la llanura de Salisbury de Avalon. Al norte de esta estructura hay otra: un terraplén que forma un anillo en cuyo centro hay una sola piedra alzada.

Y a menos de que sea un efecto óptico, puedes ver que el trilito permanece envuelto en una luz azulada y que sobre la piedra del círculo brilla una luz verde.



*En el centro de la isla se alza un enorme trilito.*

*Si decides investigar el terraplén anillado, pasa al 179.*

*Si decides investigar el trilito, pasa al 91.*

*Si decides no investigar nada, aún puedes regresar a tu nave, consultar tu carta marina y zarpar hacia cualquier otro sitio.*

## 80 ***S (cada una)

*Esta puerta da paso a otro vestíbulo. Al norte hay una puerta que da paso al 110, al oeste una puerta que da paso al 136, al sur una puerta que da paso al 160 y (atención) un ancho tramo de peldaños de mármol hacia el piso de arriba.*

Pero antes de que te apresures en tu exploración debes resolver el pequeño problema de las dos guardias. Son enormes mujeres, morenas y de gruesas cejas. Se hallan armadas con hachas de guerra. Cada una posee 25 PUNTOS VITALES y ataca con éxito sacando 5 o más. En realidad, están de pie junto a la escalera y no parecen dispuestas a dejarte ir a ninguna parte, y menos aún a que subas los peldaños.

*Si logras deshacerte de estas amazonas, puedes abandonar el vestíbulo para pasar a alguna de las secciones mencionadas. También puedes subir las escaleras y llegar al 98.*

*Si las amazonas te matan, pasa al 14.*

*Nota. Si por cualquier razón decides regresar a esta sección, descubrirás que las guardias han sido reemplazadas por otras.*

## 81

Caminas, caminas y caminas... Hacia el norte y sin más compañía que el gorjeo de los pájaros en las ramas de los árboles.

Caminas, caminas y caminas... Aún no hay nada de interés. Este es el género de lugar en el que podrías morirte de aburrimiento.

—¡Eh, tú, el de ahí abajo!

Te detienes súbitamente y miras a tu alrededor. No ves a nadie.

—Eh, aquí —dice la voz—. Aquí arriba.

Alzas los ojos hacia las ramas de un árbol que se levanta a tu lado, pero allí no hay nadie. Frunciendo el ceño, vuelves a mirar de nuevo en torno de ti.

—¡No, no, aquí arriba! —Insiste la voz.

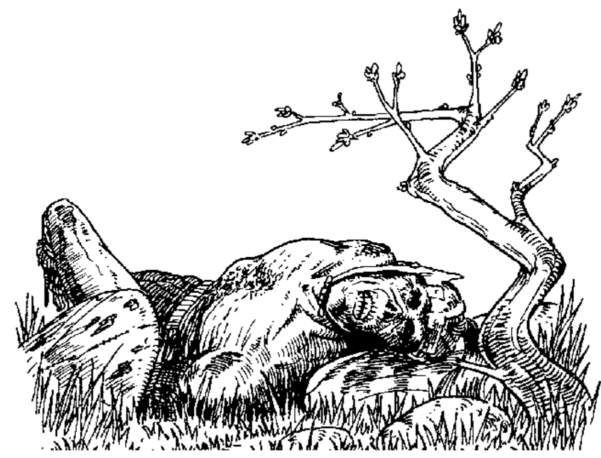
Vuelves a alzar la vista, pero en las ramas no hay nadie, a excepción de un par de pájaros pequeños de color castaño. Miras otra vez a tu alrededor.

—¿Tendrías la amabilidad de mirarme mientras estoy hablándote?

¡Es uno de los pájaros! ¡Te habla uno de los pájaros!

—Lo siento, dices —preguntándote si se tratará de un loro de extraño aspecto—. No me di cuenta de que eras tú.

—Pues sí, soy yo, viejo. Estaba preguntándome si podrías zanjar una discusión entre mi colega y yo.



—Desde luego; lo intentaré —dices al pajarito, pasmado ante el curso de los acontecimientos.

—Pues se trata de lo siguiente —dice el pájaro—: estábamos ya cansados de discutir acerca de quién posee esta estúpida rama, así que empezamos a debatir acerca de mitología clásica. (Como apreciarás, somos pájaros extremadamente bien instruidos.) En concreto, empezamos a discutir sobre el cíclope. Habrás oído hablar del cíclope, ¿verdad?

—Sí —dices, poniendo cara de póquer.

—Es un tipo muy interesante —prosigue el pajarito— y todo un ornitólogo, dentro de su propio estilo. Sin embargo, después de hablar durante un rato acerca del cíclope, no conseguimos ponernos de acuerdo en un punto. No coincidimos en el número de ojos que tiene.

—¿Puedes ayudarnos?

—Sí —añade el segundo pájaro antes de que hayas tenido tiempo de responder—. Nosotros queremos saber cuántos ojos tiene ese ciclomotor o cíclope o como demonios se llame. Y si nos das la respuesta adecuada te diremos el modo en que puedes apoderarte con tus sucias manos de algo valioso.

Observas a los dos extraños pájaros, tratando de recordar todo lo que aprendiste del cíclope.

*Si crees que el monstruo tiene un ojo, pasa al 99.*
*Si crees que tiene dos, pasa al 157.*
*Si crees que tiene tres, pasa al 181.*

## 82

Tienes suerte: la serpiente se aleja sin clavarte sus colmillos. Por desgracia no te acompaña la suerte con el cofre. Como los demás, sólo contiene ropa vieja y objetos de uso personal carentes de valor.

*Mejor será que salgas de aquí antes de que se presenten más serpientes. Puedes pasar a cualquier otra sección del Plano 1.*



## 83

Penetras en una enorme y cristalina caverna. De las paredes, el suelo y el alto techo abovedado brotan azulados destellos. Al avanzar cautelosamente, el sonido de tus pasos, aunque tenue, resuena con una vibración musical, aguda y suave, que resulta agradable a tus oídos.

En el centro de la caverna hay una cristalina losa azul, tallada y pulida como una gigantesca piedra preciosa. Sobre la losa se alza una caja transparente, en cuyo interior puedes ver un enorme huevo verdiazulado. Empotrados en la tapa de la caja hay tres cuadrados coloreados: uno rojo, otro verde y otro azul.

Algo te dice que presionando sobre esos cuadrados se abrirá la caja. Pero ¿en qué orden?

*Si presionas sucesivamente el rojo, el verde y el azul, pasa al 164.*
*Si presionas sucesivamente el verde, el rojo y el azul, pasa al 175.*
*Si presionas sucesivamente el azul, el rojo y el verde, pasa al 188.*
*Si presionas sucesivamente el rojo, el azul y el verde, pasa al 121.*
*Si presionas sucesivamente el verde, el azul y el rojo, pasa al 134.*
*Si presionas sucesivamente el azul, el verde y el rojo, pasa al 108.*



## 84

—¡Eh, tú! —gritas—. No creas que vas a asustarme con ese arco fantasma. ¡Tus fantasmales flechas me atravesarán sin hacerme ningún daño!

—Eso es cierto —reconoce el arquero fantasma con lúgubre tono—. ¡Pero en cambio mi tacto fantasmal es tan helado que puedo arrebatarte la mitad de los PUNTOS VITALES que tengas cada vez que ponga mi manos sobre ti!

Y dicho esto, deja caer su arco y se lanza contra ti, adelantando sus manos desnudas (y un tanto transparentes).



*¡El arquero se lanza contra ti!*

*De ésta no te salvas. Tu único consuelo es que, en realidad, no puede matarte, puesto que al restar cada vez la mitad de tus* PUNTOS VITALES*, por muchas ocasiones en que lo consiga, jamás logrará reducirlos a cero. Pero puede dejarte inconsciente, en cuyo caso irás al* *39* *y no podrás volver a visitar jamás el castillo en ruinas. Pero si logras matar al fantasma (es una manera de hablar) te hallarás en libertad de explorar las ruinas en el* *173**.*

El arquero fantasma tiene 35 PUNTOS VITALES (?) y asesta un golpe con éxito sacando 8 o más, privándote de la mitad de los PUNTOS VITALES que tengas en cada ataque con éxito, sea cual fuere lo que muestren los dados.

## 85

Está vacía. ¡Qué chasco! Has examinado palmo a palmo esta estúpida isla y aquí no hay nada. Un paisaje agradable, desde luego: calveros, arroyos, cascadas, ese tipo de cosas, pero nada de tesoros, ni de armas, ni de magia, ni de monstruos. ¡Puaf!

A excepción de ese pozo en la zona del noroeste. Alguien hizo alguna vez ese pozo, aunque desde luego ahora no hay nadie. Aun así, quizás valiera la pena examinarlo. O tal vez sea una pérdida de tiempo.

*Si quieres examinar más atentamente el viejo pozo, pasa al* *129**.*

*Si no es así, vuelve a tu nave y a la carta marina y elige otro destino.*

## 86

Los seres titubean ante tu audaz movimiento y por un instante parece como si estuvieran pensando en retirarse. Pero cuidadosamente empiezan a contar cuántos tienen delante y al no conseguir pasar de uno, lanzan un aullido de satisfacción y te acometen al momento.

*Sujeta con firmeza el palo y prepárate a pelear en el 92.*

## 87 ***S (cada una)

Sin apartar los ojos de la puerta que tienes enfrente puedes ver que no se acerca ningún soldado, así que tu decisión parece juiciosa. Cautelosa y lentamente cruzas el pasillo, bien alerta tus sentidos, sin dejar de observar la puerta. Eso es lo que explica que no advirtieras en ningún momento la llegada por los aires de las arpías que ahora se lanzan en picado contra ti.

*Las arpías no figuran entre los monstruos más agradables, porque con sus garras pueden causar un daño adicional de 3 puntos. Hacia ti vuelan tres; más que suficientes, porque cada una posee 25* PUNTOS VITALES. *Peor todavía, asestan un golpe sacando 5 o más, y como maniobran fácilmente es muy difícil alcanzarlas; hace falta sacar 8 o más para asestar un golpe con éxito. Al margen de esto, y del hecho de que perdiste cualquier posibilidad de sorpresa por estar observando esa estúpida puerta, no tienes nada de qué preocuparte.*

*Si sobrevives a las arpías, puedes pasar sin dificultad al 160. En caso contrario, existen peores lugares que el 14 (claro que no mucho peores... ).*

## 88

Hay algo muy extraño en este lugar. Como aventurero veterano, tú has contemplado aguas sombrías muchas veces. Has visto incluso en tales aguas embarcaciones, aves y hasta, de vez en cuando, un monstruo del tipo del de Loch Ness. ¡Pero esta es la primera ocasión en que ves pastar en las aguas a un rebaño de ovejas!

Parpadeas dos veces y te frotas los ojos. No obstante, las ovejas continúan allí, pastando tranquilamente en la superficie del lago. Desvías la mirada hacia Jasón, que contempla la escena con la boca abierta, tan sorprendido como tú, así que sin duda también está viendo lo mismo.

El rebaño se mueve sin cesar. De algún lugar en el centro del grupo de ovinos brota el reflejo de los rayos del sol. La mandíbula de Jasón se cierra de un modo claramente audible.

—¡El vellocino de oro! —susurra excitado. Se vuelve y te aferra por las solapas (o al menos por donde estarían las solapas si en estos momentos no vistieras una túnica griega) —. ¡Dijiste que iríamos en pos del vellocino! ¡Lo dijiste! ¡Lo prometiste! ¡Aseguraste que iríamos a buscar el vellocino de oro!

—Tranquilo, hombre —dices con firmeza—. Pues claro que iremos por el vellocino.

Pero ¿cómo? Esas oscuras aguas parecen tener una profundidad de cientos de metros y el rebaño pasta tan lejos que podría ser muy arriesgado nadar hasta allí. Tal vez podríais ir andando, lo mismo que al fin y al cabo hacen los corderos. O quizás fuese más prudente ir a buscar un bote.

*Si decides nadar, lánzate en el 46.*

*Si prefieres tratar de ir andando, empieza a caminar en el 59.*

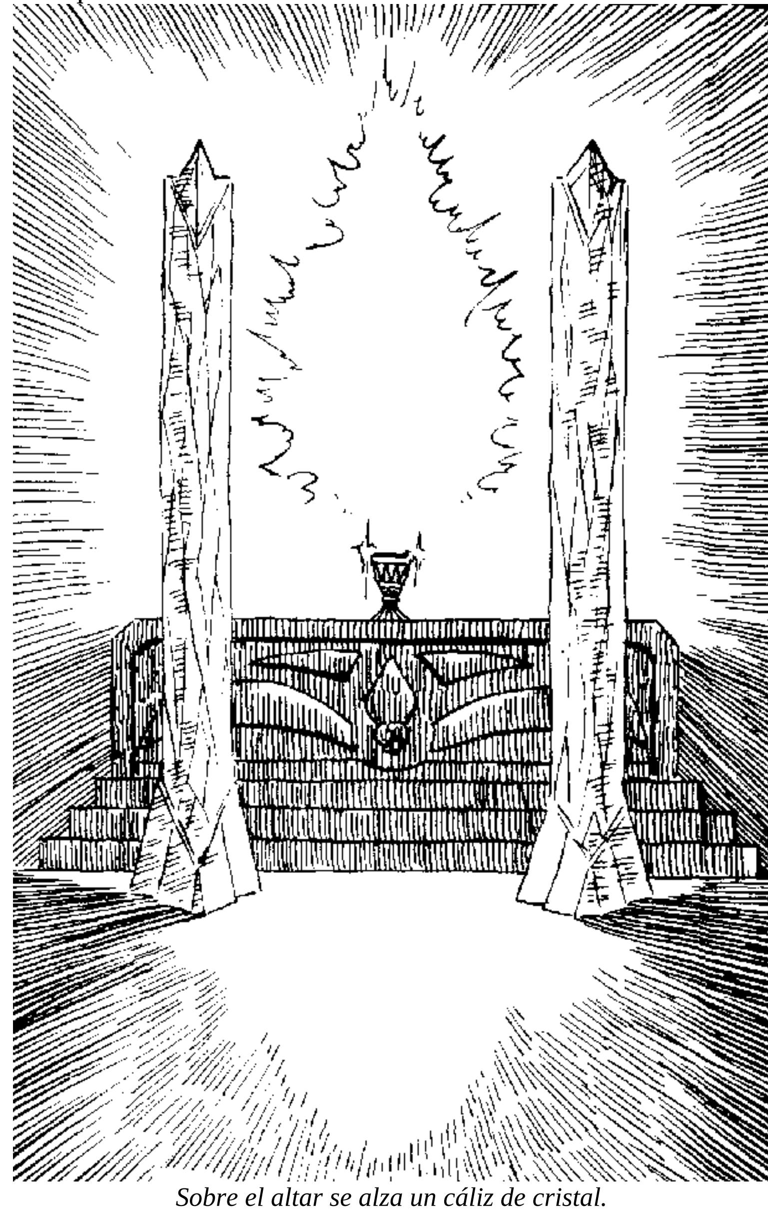
*Si optas por buscar un bote, un lugar adecuado sería el 69.*

## 89

¡Qué estancia tan agradable! A juzgar por su apariencia se trata de un templo de uso particular. Los muros se hallan pintados de un azul claro, como el techo, y el suelo se encuentra cubierto por una alfombra azul.

En el centro del recinto se alzan dos columnas cristalinas de color azul y, detrás, un altar azul. Entre las columnas brilla una luz azulada que ilumina la alfombra. Sobre el altar hay un cáliz de

cristal que contiene cierto líquido.



*Sobre el altar se alza un cáliz de cristal.*

*Interesantes opciones estas. Desde luego, puedes volverte por donde viniste, en cuyo caso pasa al 110.*

También puedes tratar de beber el líquido del cáliz, en cuyo caso tendrás otras dos opciones:

1. Llegas al cáliz a través de las columnas, lo que significa cruzar por la luz azulada.

2. Llegas al cáliz dando la vuelta a las columnas, y evitas así por completo la luz azulada.

*Si optas por el primer recurso, pasa al 176.*

*Si optas por el segundo, pasa al 130.*

## 90

Este vino es realmente soberbio. Se bebe igual que si fuese limonada (y desde luego en grandes cantidades porque, como el chorro no se interrumpe, no hay manera de saborearlo despacio). Tragas un poco más. Tal vez se trata de un Montrachet del 69 o posiblemente de un Chateauneuf du Pape del 82... o quizás...

—¡Eh! ¿Qué es lo que haces aquí, jovenzuelo?

Te vuelves (un tanto inseguro) para enfrentarte con un viejo lobo de mar, canoso (y muy tostado), que viste una túnica muy parecida a la tuya, luce un pañuelo anudado en torno de la frente y

porta un garrote.

—¿Quuuuiiiién eres tú? —preguntas con voz un tanto pastosa—. ¿En dónde eeeestoy?

—¡Pícaro borracho! —ruge el viejo lobo de mar—. ¡Deberías avergonzarte! ¡A tu edad! ¡Lo que necesitas es un buen garrotazo!

Y dicho esto se te acerca con aire amenazador.

*Si quieres pelear con este viejo hasta la muerte, eres libre de hacerlo. Tiene 25* PUNTOS VITALES *y logra un daño adicional de 1 punto con su garrote. Ataca con éxito sacando 6 o más, y como te ha sorprendido bebiendo el vino de las barricas, será el primero en asestar un golpe. Además, como ya has bebido bastante, fallarás uno de cada dos golpes, sea lo que fuere, lo que indiquen los dados. Si le matas o le dejas inconsciente, puedes pasar a otra sección del Plano 1. Si te mata, puedes pasar al 14.*

*Si resuelves no pelear, te asestará un garrotazo, con lo que perderás exactamente 4* PUNTOS VITALES*, Entonces te echará de la bodega al pasillo, cerrará la puerta y se irá al* ***5****. Así quedarás en libertad de dirigirte a cualquier lugar del Plano 1, menos al* ***20****.*

## 91

Cuando te acercas al trilito puedes ver que la luz azulada no era una ilusión: abarca toda la estructura, formando una sábana de luz entre las dos piedras alzadas. ¿Estás dispuesto a atravesar esa luz, pasando bajo la propia estructura?

*Si decides penetrar en la luz azulada, pasa al 185.*

*En caso contrario, aquí hallarás poco que resulte interesante, así que puedes regresar al 79 y seguir otra opción.*

## 92

Lanzas tus dados, obtienes un resultado espléndido y enarbolas tu palo. Un vibrante estremecimiento sacude tu brazo cuando el palo establece contacto con la cabeza de un demondim. Pero el extraño ser, ileso, se limita a hacerte una mueca.

Enarbolas tu palo de nuevo. Los dados vuelven a indicar un golpe con daño. Pero otra vez el extraño ser se limita a hacer una mueca, evidentemente ileso. Atacas sin parar, asestando un golpe cada vez pero sin lograr daño alguno. ¡Estos demondims resultan inmunes a tus ataques!

Los seis te rodean y luego se aproximan con precisión, llamándose unos a otros con sus terribles y agudas voces.

*Como no tienes nada mejor que hacer, sigues asestando golpes. Sin embargo, la jauría se apodera de ti con sus dedos acerados, te alza del suelo y te lleva al 34.*

## 93

Cuando llegas a la costa del oeste crees haber estado caminando durante toda tu vida. Y ha sido un tanto decepcionante porque en todo el recorrido no has encontrado nada de interés.

Es igual, aquí hay un barco, una nave pequeña y hermosa pintada de negro (por alguna razón) y adornada con curiosos símbolos. La examinas cuidadosamente, advirtiendo que carece de vela y de remos. Parece que resultaría bastante marinera si pudieses hallar algún medio de impulsarla. ¿Te preguntas quién la dejó aquí?

*Si decides subir al negro navío, pasa al 166.*

*En caso contrario, tendrás que caminar de vuelta al 127, en donde podrás elegir otra opción.*

## 94

¡Has encontrado una llavecita de oro! Qué sitio tan extraño para esconderla. No hay indicio respecto de su utilidad, pero será mejor que te la guardes cuidadosamente.

*Ahora vuelve al 160 y continúa desde allí.*

**95**

La estancia que hay tras la primera de las puertas cerradas está vacía. No es un buen comienzo después de las dificultades que tuviste con los guardias. Pero aguarda; tras la segunda puerta, hacinados en el pequeño espacio, hay doce hombres rubios, bien parecidos, de cuadradas mandíbulas, pelo bien cortado y musculosos como atletas. Permanecen desarmados y dormidos. Son inútiles todos tus intentos para despertarlos (a gritos, agitándolos y a patadas no muy fuertes).

A falta de otra cosa mejor que hacer, te diriges a la tercera puerta...

¡Loados sean los dioses! —exclama el hombre moreno, bien parecido, de mandíbula cuadrada y pelo bien cortado que hay detrás—. ¿Has venido a rescatarme a mí y a mi fiel tripulación?

—Bueno, sí, supongo que sí —dices titubeando—. ¿Pero quién eres tú?

—Jasón —replica el hombre—. Soy, o era, capitán de este navío hasta que nos abordaron esos despreciables piratas. Observo que acabas de matar a tres de ellos. Esos canallas drogaron a mis fieles argonautas y se apoderaron así de la nave para llevar a cabo sus malvados designios, que no guardan relación alguna con la búsqueda del vellocino de oro que era nuestra misión. En consecuencia, aquellos de mis argonautas que no resultaron muertos fueron encerrados (como yo) en estas miserables celdas, alimentados de tarde en tarde con bazofia, privados de todo menos de la hedionda agua de la sentina para beber, golpeados sin medida y sin descanso, a capricho de nuestros brutales carceleros, atormentados por gusanos y piojos, privados de sueño, amenazados constantemente con la muerte, torturados...

—Sí, sí —le interrumpes tras haber comprendido la situación—. Entiendo vuestros problemas. Mi problema es que no consigo despertar a los tuyos, y si hemos de enfrentarnos con la tripulación pirata en pleno necesitaremos a todos los hombres de que podamos disponer.

Mientras hablas tu mente comienza a vacilar. ¿Jasón? ¿Argonautas? ¿Vellocino de oro? Sospechabas, desde luego, que te hallabas a bordo de un barco, pero ésta no es ninguna nave de Avalon, ni siquiera de los invasores sajones. ¡Parece que has ido a parar a algún lugar de la antigua Grecia! ¡Vaya lío tan grande! La culpa tiene que ser de Merlín, aunque habrás de aguardar a conocer todos los datos.

—¡No temas por eso, noble salvador! —exclama Jasón—. Guardo en mi sandalia una mágica concha a la que todavía le queda una carga y que despertará al punto a mis valientes seguidores. Al mismo tiempo, curará por completo de todo envenenamiento a cualquiera que pueda oírla.

Y al hablar así extrae de su sandalia una gran caracola (que tenía que resultar muy molesta en semejante lugar) se la lleva a los labios y lanza un penetrante silbido.

En el acto los bellos durmientes de la otra celda se despiertan (y se cura instantáneamente cualquier envenenamiento que pudiera padecer alguien en aquel lugar). Jasón se vuelve hacia ti.

—Te debemos nuestra libertad y quizás nuestras vidas, noble salvador. Por esta razón te seguiremos hasta la muerte o hasta la gloria, te serviremos hasta los mismos confines del universo, te protegeremos de...

—Sí, sí —dices a toda prisa—. Agradezco todo eso, pero francamente lo que de verdad quiero es volver a Avalon. No creo que conozcas el camino. ¿O lo conoces?

—¿Avalon? —inquiere Jasón frunciendo el ceño—. ¿No está eso al norte de Creta?

—No —responde uno de sus seguidores, un tipo musculoso llamado Hércules—. Es un suburbio de Troya.

—Te confundes con Avala —observa otro—. Avalon se halla a veinticinco estadios al nordeste de Atenas.

—Eso no es Avalon —exclama un tercero—. Avalon es el nombre que dan los nativos a la cadena de islas volcánicas situada más allá de las Columnas de Hércules, esas en que hay albatros y conejos vampiros.

—No, tú te refieres al archipiélago avalonio —comenta con burla otro—. Avalon es la necrópolis subterránea guardada por ochenta y cinco pegasos y una tribu de arpías al sureste de...

—No importa —dices tú, puesto que resulta evidente que estos marineros serían incapaces de

sacar a su nave de una botella si se hubiera metido dentro—. Nuestra primera tarea estriba en recobrar el dominio de esta nave, lo que significa hacer pedazos a los piratas que se apoderaron de ella.

—¡Qué gran estratega! —exclama Jasón admirado—. ¡Cómo ha captado en un instante toda la situación! ¡Tú nos conducirás en esa audaz empresa e incluso yo, el capitán Jasón, obedeceré tus órdenes!

*Lo que significa sencillamente que te has tropezado con un bocazas. El capitán Jasón te dirá que los piratas se hallan en la cubierta superior a la que puedes llegar por el* ***5*** *o por el* ***11****. Pero antes de que te lances a esta misión suicida, necesitarás encontrar armas para los argonautas. Necesitarás también conocer un tanto sus particularidades, que son las siguientes:*

Jasón tiene 25 PUNTOS VITALES y precisa sacar 5 puntos o más para asestar un golpe.

Hércules tiene 48 PUNTOS VITALES, necesita sacar 6 para asestar un golpe, pero en razón de su enorme fuerza logra un daño adicional de 4 puntos (además del que produzca su arma).

Diez de los once argonautas restantes tienen cada uno 20 PUNTOS VITALES y todos precisan sacar 6 para asestar un golpe.

El último argonauta, Aquiles, posee 30 PUNTOS VITALES, asesta un golpe con sacar sólo 2, logra un daño adicional de 1 punto (además del que cause su arma), pero sus tobillos son débiles, así que únicamente ataca una vez por cada dos de su adversario.

*Equípales lo mejor que puedas y en donde te sea posible; luego dirígete a la cubierta superior para iniciar la Gran Batalla contra los piratas.*

## 96

Cuando avanzas, el suelo de mosaico bajo tus pies te parece un poco extraño, como si fuese más irregular de lo normal. Sin embargo, prosigues hacia adelante hasta llegar a una puerta de medio punto. Llamas cortésmente y la puerta se desploma hacia adentro. Esto es muy raro.

Te encuentras en un vestíbulo fastuoso, con un techo abovedado tan alto que marea. Te apoyas en una pared, esperando que se te pase el mareo, y la pared tiembla.

Por espléndido que parezca este edificio, aquí hay algo que no va bien.

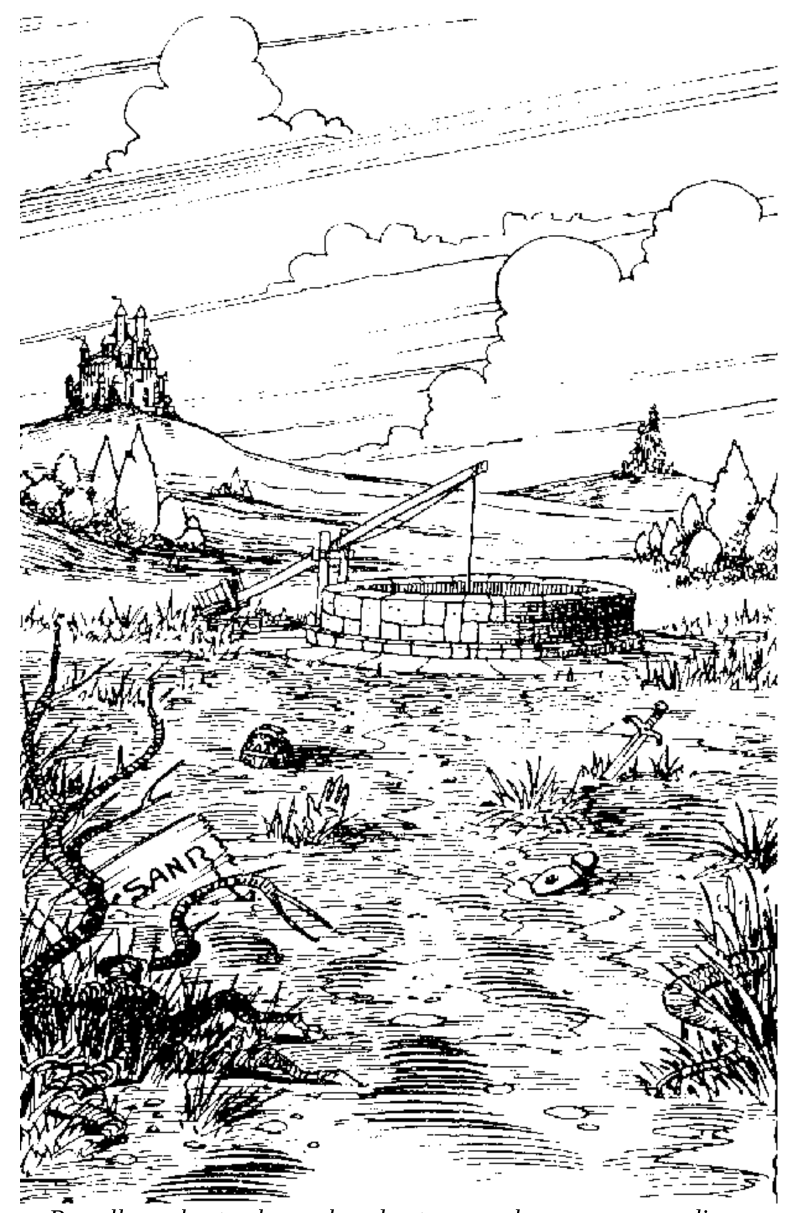
*¿Estás seguro de que todavía quieres visitarlo? Si es así, pasa al 78.*

*En caso contrario, puedes regresar al 39, y buscar un nuevo destino.*

## 97

Acercarse al pozo no es tan fácil como parecía desde lejos. En realidad, se trata de un terreno manifiestamente fangoso.

—No te apartes de mí —ordenas a Jasón, que parece estar un tanto mareado, sin duda como consecuencia del gas de los pantanos. Pero a medida que avanzas hacia tu objetivo, adviertes que estos alrededores no son simplemente difíciles, sino a todas luces peligrosos. El Fangal da paso a una ciénaga y, sin tu vista de águila, habrías caído desde luego en una zona de arenas movedizas.




*Para llegar hasta el pozo has de atravesar las arenas movedizas.*

*Pero cuestión diferente es la de determinar por cuánto tiempo podrás seguir evitando las arenas movedizas. Para llegar al pozo tienes que lanzar dos dados. Si sacas de 8 a 12, pasa al 41. Si sacas menos, saltas alegremente a una zona de arenas movedizas.*

*Una vez atrapado en las arenas movedizas existe una ligera probabilidad de que Jasón sea capaz de sacarte. Lanza un dado. Si sacas 5 ó 6, eres rescatado, en cuyo caso, y si lo deseas, puedes realizar otra tentativa de llegar hasta el pozo. Si sacas cualquier otro resultado eres absorbido y pasas directamente al 14.*

*Si decides no seguir sufriendo molestias por culpa del condenado pozo, puedes volver al 39 e inclinarte por otra opción.*

## 98

Subes la escalera, dispuesto al ataque, pues no quieres correr riesgos tras tu combate con las amazonas. Pero cuando llegas al piso superior no encuentras a nadie. Hay un pasillo alfombrado en el que aparecen diversas puertas, tras las cuales sólo ves dormitorios vacíos. Al final existe, sin embargo, una puerta, más interesante, ya que de modo destacado dice que se trata de la alcoba del Rey. Hay puestos de guardia a ambos lados de la puerta, pero en este momento no se hallan ocupados.

Cautelosamente intentas abrir la puerta: está cerrada con llave.

*Para tratar de hurgar en la cerradura, lanza un dado. Si sacas 5 ó 6, consigues abrir la puerta, en cuyo caso pasa al 197. Si sacas cualquier otro resultado, tu única opción es regresar al 80, en donde, por desgracia, las amazonas habrán sido reemplazadas por otras (y aunque derrotes también a éstas no podrás abrir la puerta de la alcoba del Rey).*

## 99

—¡Caramba! —exclama el pajarito—. Esa es precisamente la respuesta correcta.

—Sí —dice el otro pajarito—. Creo que acertó.

—Dijiste algo de apoderarme con mis sucias manos de algo valioso —le recuerdas.

—Eso también es verdad —señala el primer pájaro, que se vuelve hacia su compañero—. La tienes tú, ¿no, Clarence?

—Sí —responde Clarence—. Sí, la tengo.

Y dicho esto baja volando de la rama y deposita una llavecita de oro en tu sucia mano.

—¡Esperad un minuto! —exclamas cuando también echa a volar el otro pájaro—. *¿Para qué* sirve esta llave?

Pero los dos pájaros se alejan velozmente hacia las alturas.

—No podemos detenernos. Hemos de emigrar.

*No te queda otro remedio que seguir caminando; lo que puede llevarte, describiendo un círculo, hasta el 127, en donde elegirás otro destino.*

## 100

¡Aún quedaba otra serpiente, Pip! Tu avaricia va a tener su castigo.

*Lanza dos dados.*

*Si sacas de 9 a 12, pasa al 82.*

*Si sacas de 2 a 8, pasa al 145.*

## 101 * S Especial

Adviertes que te hallas en apuros en el momento mismo de entrar en esta caverna (e imaginas también qué fue lo que acabó con aquellos mineros enanos). No resulta extraño que a esta isla le llamen la del Dragón, puesto que, si bien esta criatura no es desde luego un dragón, un aventurero menos experimentado que tú podría confundirle fácilmente con ese ser. El cuerpo tiene sus buenos cinco metros y medio de longitud, pesa treinta toneladas, y concluye en una cola escamosa. La cabeza, pequeña en proporción, es sin embargo mayor que la de un caballo y la boca se halla muy bien equipada con colmillos de quince centímetros. ¡Una mirada te basta para comprender que estás enfrentándote a algo completamente imposible, un Tyrannosaurus Rex!



*No vas a creértelo, pero te has encontrado con un dinosaurio.*

Todos los libros insisten en decir que el más maligno de todos los dinosaurios se extinguió hace millones de años y, sin embargo, aquí está éste, tan grande como en vida y dos veces más perverso.

*Existe, sin embargo, una pequeña probabilidad de que pudiera estar dormido al entrar tú, porque incluso los grandes lagartos duermen un poco. Lanza dos dados. Si sacas 9 o más, puedes deslizarte (¡Por esta vez!) sin despertarle. Si sacas cualquier otro resultado, tus problemas no han hecho más que empezar.*

*En ninguna circunstancia ofrece una reacción amistosa el Tyrannosaurus Rex, pero es susceptible a un tipo de soborno. Puedes ofrecerle todo lo que tengas, con la única excepción de algunas llavecitas de oro que pudieras llevar. En esta oferta se incluye la totalidad de armas, botín, pergaminos mágicos, etc., que hayas conseguido. Si el Tyrannosaurus Rex acepta, puedes abandonar la caverna por una de las galerías que llevan al 191 y al 115. Si se niega, tendrás que pelear, pero sin magia ni armas.*

*Si te acontece la desgracia de tener que combatir, has de saber que el Tyrannosaurus posee 80* PUNTOS VITALES, *ataca con éxito sacando 4 o más, logra un daño adicional de 7 puntos en cada golpe con éxito y tiene una piel tan gruesa que actúa como una armadura que restará 5 puntos de cualquier daño que se le inflija. Si pierdes la pelea, indudablemente tendrás que pasar al 14.*

*Nota: Si no logras matar a este ser la primera vez que le encuentres, estará esperándote*

*cuando vuelvas por aquí.*



**102**

Como es pequeña, decides que puedes muy bien explorar tú solo la isla. Ahora te preguntas si valía la pena la molestia. Tras recorrerla palmo a palmo no puedes encontrar absolutamente nada que resulte interesante.

Al fin, regresas a la playa en donde se encuentra varada tu lancha. En ese momento un reflejo de la luz del sol te da en los ojos y adviertes, medio oculta entre un matojo de hierba, una pequeña llave de oro. Al lado acecha un escarabajo de variados colores.

*Si resuelves llevarte esa llave como recuerdo, pasa al 161.*

*Si resuelves llevarte el escarabajo como recuerdo, pasa al 194.*

*Si resuelves dejar en paz a los dos, observa tu carta marina y elige otro destino.*

**103**

En el acto un enorme y restellante arco eléctrico salta de un cristal a otro, desciende por las columnas y, lanzando chispas a diestro y siniestro, entre un penetrante olor a ozono, alcanza la piedra del altar en la que te hallas postrado.

Te inunda el resplandor de una brillante llama azulada. Desaparece todo lo que te rodeaba. Por un instante te envuelve la oscuridad. Miras en torno de ti, convencido de que desembocarás en el **14**, pero en realidad estás de regreso a la nave de los argonautas, aferrando en tus manos el cuchillo de hoja cristalina y la llavecita de oro.

Cuando los argonautas se repongan de su sorpresa ante tu repentina aparición, puedes examinar de nuevo la carta marina y poner rumbo a un nuevo destino.

**104**

Es una leñera. Por todas partes hay pilas de troncos perfectamente cortados y almacenados. En un rincón, se seca un montón de turba. Tras la puerta hay un hacha, muy afilada pero demasiado pesada para emplearla como arma. Puedes llevártela si quieres, aunque lo más probable es que te resulte más engorrosa que útil.

*Si deseas buscar más, pasa al 94. En otro caso puedes retornar al 160.*

**105**

Esto no le ha hecho ningún bien a tu pie. ¿Ya no recordabas que sólo calzas unas sandalias muy ligeras? Resta 3 PUNTOS VITALES de los que tengas y cojea un rato. Mientras tanto, subsiste el problema de la puerta que continúa mostrándose tan sólida como antes.

*Si quieres ahora hurgar en la cerradura, pasa al 139.*

*Si prefieres abandonar esta estúpida puerta e ir cojeando a otro sitio, puedes dirigirte a cualquiera de las secciones que aparecen en el Plano 1.*



**106**

—¿Han vuelto ya?

La pregunta procede de un pequeño grupo de fornidos cocineros, quienes, por fortuna, parecen

creer que tienes derecho a presentarte en este lugar, que es obviamente la cocina. Sin embargo, no se cocina mucho ahora porque los cocineros juegan a los dados (y algunos pierden también una considerable cantidad de dinero).

—¿Quiénes tienen que volver? —preguntas frunciendo el ceño.

—Pues los cazadores del Rey. No podemos seguir con la preparación de la comida mientras no nos traigan un lomo de venado.

—No —replicas—. Aún no han vuelto. (Supones que habría más gente por aquí si hubiesen regresado.)

De acuerdo entonces —dice un cocinero—. ¿Quieres jugar a los dados?

*Si decides jugar a los dados, todo lo que tienes que hacer es apostar un número cualquiera de monedas de oro superior a 10, luego lanza un dado por el cocinero y otro por ti. Si sacas más que el cocinero, obtienes lo que apostaste y otro tanto. En caso contrario, gana el cocinero y suma tu apuesta a su propio dinero. El cocinero comienza el juego con 5.000 monedas de oro y está resuelto a seguir jugando hasta perderlas todas o hasta que tú lo dejes. El juego se detiene también si tú pierdes todo tu dinero.*

*Si decides no jugar, examina tu plano y pasa a cualquier sección accesible.*

## 107

Este rumbo no parece especialmente prometedor. El humo que viste no es un humo corriente, sino humaredas volcánicas. Surge de los cráteres en las rocas, llenando la atmósfera de vapores asfixiantes. Bueno, es posible que tu elección de rumbo no fuese desacertada por completo. Puedes oír un ruido peculiar que procede del otro lado de un montículo. Suena como si estuvieran martilleando sobre algo metálico. Te adelantas cautelosamente para investigar, atisbas desde lo alto del montículo, semioculto tras una roca, y presencias uno de los espectáculos más asombrosos que hayas visto en tu vida.

Contemplas, desde luego, un cráter volcánico poco hondo. En el centro de la superficie del cráter burbujea la lava. Al lado, desnudo hasta la cintura y sudando a chorros, hay un gigante barbudo que con un enorme martillo bate sobre un yunque de armero un peto de metal.

Observas fascinado cómo sumerge el peto en el charco de lava para calentar y ablandar el metal. Aun más fascinante es el hecho de que no emplea tenazas, sino que manipula con sus manos el metal al rojo vivo, y sin sufrir aparentemente daño alguno. Trabaja con una velocidad y una destreza notables, porque puedes ver cómo toma forma ante tus ojos el peto, moldeado a la manera romana y rematado con la precisión de un buen artesano.

—¡Tú, ven aquí! —grita de repente el hombre—. ¡Baja!

No ha mirado a su alrededor, ni es posible que con su martilleo pueda haber oído algún otro ruido. Sin embargo, resulta indudable que se ha dado cuenta de tu presencia.

Asomas un poco tímidamente desde detrás de tu peña y bajas hasta el fondo del cráter. Cuando te acercas a él se vuelve y lanza a tus pies el peto. Incluso en este momento de sorpresa adviertes que por su tamaño y forma está hecho a tu medida.

Deja caer el martillo y enjuga el sudor de su frente.

—Ahí está; deja que se enfríe antes de ponértelo.

—Perdóneme, señor —dices titubeando—. ¿Pero es para mí este peto?

—Lo es. O lo será si pasas la prueba.

¿Una prueba? Siempre existe algún inconveniente. Da igual: se trata de un espléndido peto.

—¿Puedo preguntarle, señor, quién es usted? —inquieres cortésmente.

—Claro que puedes. Y como estoy de buen humor, te responderé. Me llamo Vulcano y soy herrero de oficio.

—Ya veo —asientes.

Naturalmente, está chiflado. Todo el mundo sabe que Vulcano es un personaje mítico. Los antiguos le consideraban el dios de los herreros. ¡Qué sabían ellos! Pero es igual, siempre conviene

estar a bien con un individuo tan gigantesco como éste, así que te limitas a añadir con cortesía:

—Encantado de conocerle, señor Vulcano.

—Y yo de conocerte a ti. He oído bastante acerca de tus aventuras, aunque nunca creí probable que nos encontráramos. ¿Qué opinas de tu peto?

—Parece muy bien hecho.

—Está muy bien hecho. Detendrá por completo los dos primeros golpes que te asesten, sea lo que fuere lo que señalen los dados. Después de eso actúa durante el resto del combate como una pieza de armadura que resta 4 puntos del daño que te causen cada vez. Buen trabajo, ¿eh?

—Sí, señor. Pero... —añades titubeando... usted ha dicho algo acerca de una prueba.

Vulcano se encoge de hombros.

—Una tontería. Sólo tienes que derrotarme sin armas en una pelea.

Te quedas mirando al musculoso gigante, preguntándote si te atreverías a una cosa así. Cualquiera aseguraría que es capaz de partirte por la mitad con una mano sujeta a la espalda. Pero se trata de un espléndido peto que te vendría a las mil maravillas.



*El peto es tuyo si sales bien librado de una simple prueba.*

*Si decides aceptar el reto, pasa al 29.*
*En caso contrario Vulcano te permitirá volver al 32 y escoger otra dirección.*

## 108

¡Parece que lo conseguiste! ¡La tapa se ha abierto! ¡O quizá no lo conseguiste, porque también está abriéndose el huevo del interior! Y de él surge (no vas a creértelo) ¡un pequeño Tirannosaurus Rex!

*Si piensas que las cosas serán fáciles con el bebé, mejor que pienses otra cosa. Recién nacido o no, este pequeño horror tiene un tamaño de casi 1,80 m, posee 50* PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 ó más, logra un daño adicional de 4 puntos, jamás ofrece una reacción amistosa y es todavía demasiado joven e inocente para aceptar sobornos. Su piel no es tan gruesa como la de un Tirannosaurus adulto pero aun así tendrás que restar 2 puntos de cualquier daño que le inflijas.*

*Si Bebesaurus te mata, pasa al 14.*

*Si le matas tú, hallarás una llavecita de oro entre los restos de la cáscara del huevo. Puedes abandonar la cueva regresando al 115.*

## 109

Parece que tendrás que explorar esta isla por tu cuenta. (¿Te extraña?) Los argonautas, como intrépidos aventureros que son, apenas lanzaron una mirada a la isla e inmediatamente amenazaron con amotinarse si insistías en que desembarcaran.

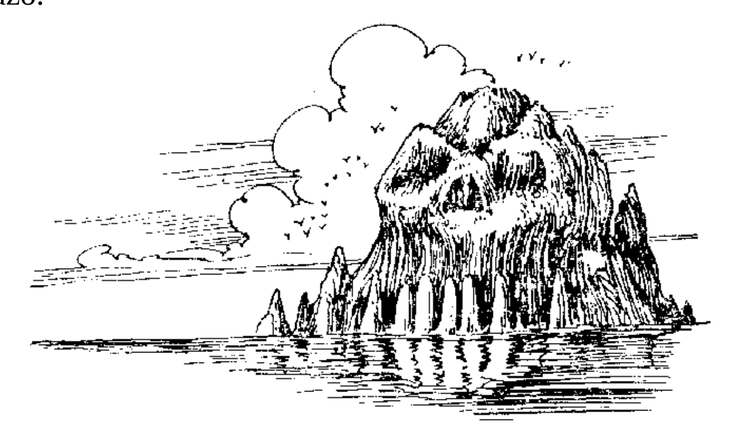
Hay que reconocer que la imagen es aterradora. Se trata de una isla pequeña, pero casi en su totalidad desprovista de vegetación y con formaciones rocosas que serpentean hasta donde alcanzan tus ojos. Estas formaciones fueron las que sin duda dieron su nombre a la isla. A cierta distancia, constituyen un conjunto que produce la ilusión de que navegas hacia una gigantesca calavera que emerge del mar. Claro está que *sólo* es una ilusión. Nadie en su sano juicio podría imaginar que hay algo realmente siniestro en esta isla. Unas raras formaciones rocosas, eso es todo.

Aun así, cuando pones pie en la costa (solo) y abandonas la lancha de remos puedes ver por qué no se entusiasmaron los argonautas con este lugar. Las rocas lanzan sombras extrañas que parecen arrastrarse hacia ti. Y el viento gime y suspira sin cesar. Pero claro está que todo esto es perfectamente natural; no existe, en absoluto, nada de qué preocuparse. Desde luego, nada siniestro.

Avanzas tierra adentro, seguido por esas reptantes sombras, con el viento gimiendo en torno de ti. Es difícil cruzar sobre las rocas y pronto te rodean, arrojando una perpetua penumbra a tu alrededor. Nada siniestro, desde luego, aunque lo curioso es que las sombras sigan reptando tras de ti, a pesar de que ahora resulte bastante escasa la luz del sol para hacer sombras. Pero tiene que existir una explicación natural a todo esto. Desde luego, nada...

¡Una sombra se te ha agarrado a un tobillo! ¡Si existe una explicación natural a esto, me gustaría oírla!

De un tirón liberas tu pierna y retrocedes, sólo para advertir que otra sombra se prolonga desde una cornisa rocosa con el fin de aferrar tu brazo.



*Lanza con rapidez un dado para averiguar cuántas sombras reptan dispuestas a enfrentarse contigo.*

*Cada sombra te agarrará firmemente si obtiene 6 o más en una tirada de dos dados y absorberá 6 de tus* PUNTOS VITALES *en cada uno de sus turnos del combate. La única manera de liberarse es matar a la sombra. Por desgracia esto no resulta fácil.*

*Las sombras no tienen* PUNTOS VITALES *porque no están vivas. No puedes abrirlas en canal con una espada o golpearlas con un garrote. (En realidad, puedes, pero de nada te serviría.) La única manera de librarse de una sombra es eliminarla con luz. Lo que significa que necesitas una lámpara o una antorcha y algo para encenderla. Si trajiste el equipo adecuado de la bodega del barco, no tienes por qué preocuparte. Todo lo que precisas es encenderla y sacar un 4 o más por cada sombra que te haya agarrado. Si no tienes luz contigo o si las sombras absorben todos tu* PUNTOS VITALES *antes de que logres sacar suficientes cuatros o más, ya sabes lo que has de hacer: pasa al 14.*

*Si consigues salir vivo de este embrollo, pasa al 117.*

## 110

Has llegado a un pasillo muy ancho, en cuyo centro hay una serie de cajas con tapa de vidrio. En su interior existe una amplia variedad de adornos de plata y jade, aparentemente muy valiosos.

*Si decides apoderarte de los adornos, lo que exige romper los cristales, pasa al 198.*

*En caso contrario, examina tu plano y dirígete a cualquier sección accesible.*

## 111

Has sido audaz. Ahora veremos si también has sido juicioso.

Cuando desembarcas debes lanzar un dado. Si el resultado es 5 ó 6, pasa directamente al *116. Si el resultado es cualquier otro, pasa al 127.*



## 112

¡Qué escena tan bucólica y agradable! ¡Qué ambiente rural tan pacífico! Las gallinas picotean en el patio y el ganado pasta en el prado. Te recuerda tanto tu hogar (tu hogar de Avalon, es decir la granja de John y Mary, cerca de Glastonbury) que a tus ojos asoma una lágrima de nostalgia.

Una mujer de sonrosadas mejillas y verde delantal que echaba a las gallinas el grano que llevaba en un cuenco de loza, sonríe al ver que te acercas.

—¡Dios mío! —dice—. ¡Una visita y yo con este vestido de trajinar! ¿Queréis pasar y comer y beber un poco?

Observas a Jasón que asiente entusiasmado, pensando indudablemente que un plato de comida casera significará un buen alivio para quien está acostumbrado a las raciones de la nave.

Sea como fuere, algo te dice que este lugar no es tan idílico como parece. Quizás sean las miradas hambrientas que te dirigen esas gallinas. O tal vez el brillo de los ojos de esa mujer sonrosada. O a lo mejor es solamente el hecho de que todo lo que en estos días haces parece concluir siempre en una situación difícil.

*¿Aceptas la invitación de la mujer? Si es así, pasa al 132.*

*¿La rechazas? Si es así, pasa al 140.*



## 113

Sales a la cubierta superior de un gran velero de madera cuyo casco se halla espléndidamente

recubierto por gruesas planchas que parecen de oro. Por encima de ti se hinchan unas enormes velas contra un cielo sereno y sin nubes. Te rodea por todas partes, hasta el lejano horizonte, un mar límpido y azul.

Este resultaría un magnífico lugar para un crucero de placer si no fuese por esa horda de asesinos que se lanzan hacia ti blandiendo unas terribles cimitarras (3 puntos de daño adicional) y profiriendo insultos contra toda tu parentela.

Los truhanes son diez, cada uno dotado de 25 PUNTOS VITALES, cada uno asesta un golpe con éxito sacando 6 puntos o más, y cada uno está dispuesto a ganar fama exterminando a otro enemigo.

*Si estás solo en este momento, quizás sería una buena idea mostrarse precavido, aunque eres perfectamente libre de luchar contra todos ellos si así lo prefieres. Si decides retirarte, lanza dos dados. Con 5 puntos o más serás capaz de meterte bajo cubierta, cerrando tras de ti la escotilla para escapar a cualquier sección del Plano 1. Si sacas 2, 3 ó 4, tendrás que luchar con ellos, en cuyo caso puedes ahorrarte muchas molestias pasando directamente al 14.*

*Si no estás solo, deja entonces que comience la Gran Batalla. Si todos resultáis muertos, vete al 14 con tus compañeros y tráeles de nuevo contigo (habiendo vuelto a lanzar los dados para determinar sus* PUNTOS VITALES*) para empezar otra vez. Si el muerto eres tú, aguarda pacientemente en el 14 para ver cómo termina el resto de la batalla. Si ganan tus compañeros con Jasón todavía vivo, él soplará en su mágica caracola para lograr tu resurrección con todos tus* PUNTOS VITALES*, en cuyo caso puedes ir al 10. Si tanto tú como Jasón resultáis muertos, olvídate de la resurrección. En el caso de que sobrevivas a tu propio combate y de que tú y tus compañeros ganéis la batalla, los supervivientes podéis encaminaros, exhaustos pero victoriosos, al 10.*



## 114

Te encuentras en una oscura celda cuyas dimensiones no superan los tres metros y medio de longitud por otros tantos de anchura. A fuerza de dar vueltas consigues descubrir la única puerta, que está cerrada.

*Y sólo tienes posibilidad de abrirla hurgando en la cerradura. Lanza dos dados para averiguar hasta qué punto resulta difícil la tarea. Anota el resultado. Vuelve a lanzarlos. Si el segundo lanzamiento es inferior al primero, entonces serás incapaz de abrir la puerta. (Eso significa que perecerás de inanición y acabarás en el 14.) Si en el segundo lanzamiento sacas más que en el primero, entonces se abre la puerta, permitiéndote pasar al 159. En el caso de que los resultados de los lanzamientos sean iguales, puedes probar una segunda vez.*

## 115

Entras en una caverna de reducidas dimensiones, cuyas paredes están cubiertas de un musgo verdoso que huele vagamente a mastranzo.

*Puedes tratar de mordisquear un poco de musgo pasando al 156.*

*En esta caverna hay dos salidas: una conduce al 101 y la otra al 83.*

## 116

Oyes cantar. Es el canto más bello que hayas escuchado nunca. Seductor. Hipnótico. Encantador. Arrebatador. Embrujador. Irresistible. Y ésta es una noticia muy mala, ya que ese canto te mantendrá clavado a este lugar, sonriendo estúpidamente, hasta que mueras de hambre.

*De toda la aventura, éste es el modo más agradable de llegar al 14.*



**117**

Se habrán ido las sombras, pero no por eso resultan más agradables los alrededores. En realidad, toda la isla parece hallarse compuesta sólo de estas formaciones rocosas, retorcidas y complejas. Al cabo de un par de horas has conseguido explorar casi por completo la isla. Lo único que te queda por examinar es quizás esa cueva de siniestro aspecto.



*Una isla totalmente constituida por retorcidas formaciones rocosas.*

Pero ¿de verdad quieres entrar ahí? Puede que haya dentro algo que resulte aún más peliagudo que las sombras.

*Si deseas explorar la cueva, pasa al 124.*
*Si prefieres no molestarte, pasa al 172.*

**118**

Es evidente que esta isla se encuentra rodeada de aguas profundas y que incluso existe un anal hondo que conduce a un puerto natural. Eso significa que realmente podrás llevar el «Argos» hasta la costa sin tener que acercarte en una lancha de remos, nadar un largo trecho o algo por el estilo. El único problema reside en que tu tripulación se niega a desembarcar.

—Es por las mujeres —explica uno de los tripulantes más viejos, ajustando el tafetán a su ojo tuerto y hablando como un papagayo.

Pero cuando le pides que aclare esta explicación tan críptica, se aleja murmurando para sí.

*Si estás dispuesto a correr el riesgo de una visita a la isla tú solo y desafiando a las mujeres (quienes quiera que sean), pasa al 111.*

*En caso contrario, eres libre de volver a examinar tu carta marina y elegir un nuevo destino.*

**119**

La galería por la que has entrado desciende con una inclinación cada vez más acusada, hasta que al cabo de unos pocos centenares de metros se torna tan pendiente que te resulta muy difícil mantenerte de pie. Un poco más allá adviertes que el suelo reluce como si estuviera mojado o quizás grasiento.

*¿Quieres, de verdad, continuar por este camino? En caso afirmativo, pasa cautelosamente al 192. Si no es así, todavía tienes la posibilidad de volver por donde viniste y seguir las flechas verdes hasta el 196.*



**120**

Esta casita está rodeada por un foso. En serio, lo tiene. Y además, ancho. Aunque en esta época aún no se han inventado los puentes levadizos, el acceso a la puerta principal (por un estrecho pasillo de madera) resultaría muy fácil de defender si todo un ejército decidiese atacar la casita.

Sorprendido, miras a tu alrededor, tratando de descubrir a unos posibles soldados, pero no hay ninguno. Aparte del foso, parece una casita corriente.

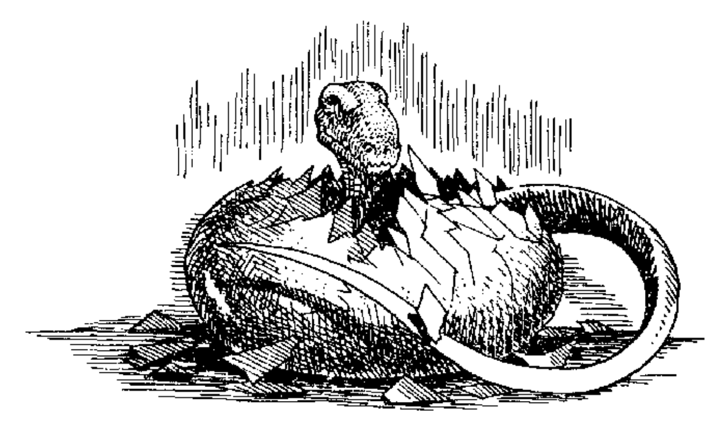
*La pregunta es: ¿te hallas decidido a arriesgarte cruzando ese estrecho pasillo? Consiste en el único medio de entrar y te lleva al 87.*

*Si decides que no vale la pena examinar la casita, regresa al 39 y elige otra opción.*

**121**

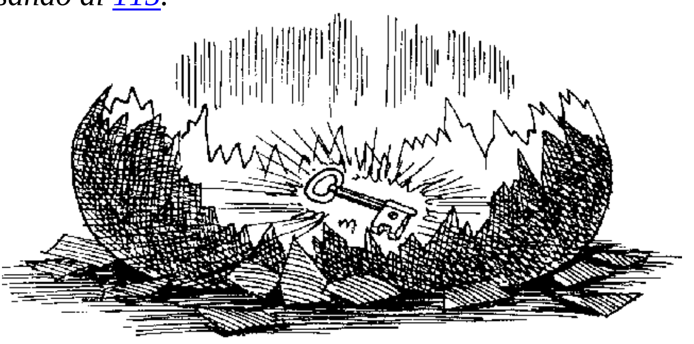
¡Parece que lo conseguiste! ¡La caja se ha abierto! O quizás no lo conseguiste, porque también está abriéndose el huevo del interior. ¡Y de él surge (no vas a creértelo) un pequeño Tyrannosaurus Rex!

*Si piensas que las cosas serán fáciles con el bebé, mejor que pienses otra cosa. Recién nacido o no, este pequeño horror tiene un tamaño de casi 1,80 m, posee 50* PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 o más, logra un daño adicional de 4 puntos, jamás ofrece una reacción amistosa y es todavía demasiado joven e inocente para aceptar sobornos. Su piel no es tan gruesa como la de un Tyrannosaurus adulto, pero aun así tendrás que restar 2 puntos de cualquier daño que le inflijas.*



*Si Bebesaurus te mata, pasa al 14.*

*Si le matas tú, hallarás una llavecita de oro entre los restos de la cáscara del huevo. Podrás abandonar la cueva regresando al 115.*



## 122

¡Esta isla es imposible! La has rodeado cuatro veces con el navío «Argos» y no sólo no has conseguido hallar un fondeadero, sino que tampoco has visto un metro de playa en donde poder varar una lancha de remos. No resulta extraño que la llamen isla Perdida.

A cierta distancia parecía acogedora, pero contemplada desde cerca puedes advertir que es un verdadero bastión. Todo su litoral se halla cerrado por un muro de piedra, enorme y antiguo, tan alto como un acantilado y construido, según todas las trazas, por gigantes.

Tu tripulación no se muestra feliz ante este estado de cosas. El hatajo de supersticiosos murmura ya que quizás sería mejor abandonar estos parajes. Desde luego tú tienes otra fibra. Pero, ¿cómo llegar hasta la isla?

En tu quinto rodeo tus ojos de águila reparan en lo que puede ser precisamente una brecha en el muro. Claro está que muy estrecha: pasar por allí sería incluso muy difícil con una lancha de remos, pero quizás resulte posible. Ignorando lo que rezongan los argonautas, ninguno de los cuales ha querido acompañarte, partes en la lanchita, remando con fuerza hacia la brecha.

Llegas hasta allí y experimentas un momento de pánico cuando una fuerte corriente arrastra hacia dentro tu embarcación. Sin embargo, al final puede resultar beneficiosa, porque la corriente te hace pasar entre los altísimos muros antes de aminorar su marcha al llegar a aguas tranquilas, cerca de lo que sin duda ha sido construido como fondeadero.

Miras a tu alrededor. Te meces ligeramente en un puerto pequeño y muy cerrado, construido quizás al tiempo que la gran muralla, es decir hace miles de años. Ante ti tienes un muelle, en realidad poco más que un reborde, y detrás, encajada en la muralla, una gigantesca puerta de sólido bronce.

Tras amarrar la lancha te acercas a la puerta. Se alza sobre ti como si hubiese sido concebida para alguien que por lo menos cuadruplicara tu altura. Pruebas a hacer fuerza con tus manos y no te sorprendes de que no se mueva. A cierta altura por encima de tu cabeza hay un enorme picaporte y debajo, justo al alcance de tu mano, nada menos que diez diminutas bocallaves.

Estas bocallaves te intrigan. Resultan totalmente desproporcionadas con la puerta y, sin

embargo, algo te dice que ellas, y no el enorme picaporte, son las que guardan la clave para abrir este portón.

*Si tienes diez llavecitas de oro puedes introducirlas en las bocallaves y ver lo que sucede en el [153](#153).*

*Si no tienes las diez llaves, tu única opción es volver al «Argos» y tomar otro destino. Por desgracia eso no resulta tan* fácil *como parece, ya que la corriente que fluye por la entrada del puerto tornará muy peligrosa la maniobra. Tira dos dados. Si sacas de 2 a 4, tu lancha es lanzada contra la muralla y tú te hundes en las heladas aguas hasta ir a parar al [14](#14). Si sacas de 5 a 8 llegas al «Argos», pero privado de una tercera parte de tus* PUNTOS VITALES *por culpa de tu agotamiento. Si sacas de 9 a 12 llegas sin contratiempo al «Argos».*

## 123

No resultó una batalla fácil, pero al menos ahora es tuya la granja. Un rápido vistazo en redondo te muestra varias cosas interesantes: una pócima curativa en la cocina, valedera para tres dosis, cada una de las cuales te permitirá recobrar en PUNTOS VITALES lo que marquen dos dados; un antídoto en la bodega (¿te preguntas por qué lo tenía aquí?), que te curará por completo de cualquier envenenamiento y...

¿Qué es esto? Lo encuentras en un dormitorio posterior, enrollado dentro de una bolsita de cuero. Es una membrana correosa de un cierto tipo que tú no has visto nunca...

Quieto, aquí hay una notita diciéndote lo que es. ¡Un amnios! ¡Menudo hallazgo para un navegante como tú! ¡Si no lo pierdes, evitará que te ahogues!

*Una vez que tengas el amnios o membrana fetal puedes ignorar sin cuidado toda indicación de pasar al 14 por haberte ahogado y seguir como si no te hubieras ahogado, yendo a alguna otra dirección o procediendo conforme a las circunstancias.*

Lo que en este caso importa es que ahora puedes volver al [39](#39) y seleccionar allí una opción diferente.



## 124

Entras en la cueva sin que nadie te mate... todavía. Huele a basura y a calcetines sucios. A la derecha de la entrada, alguien ha grabado un mensaje en la pared rocosa. El mensaje dice:

«No te quito ojo»

Avanzas cautelosamente, intentando observar los sombríos rincones de la cueva. Parece tratarse de una especie de vivienda. Por el suelo hay paja y huesos, y sobre unas cenizas frías se alza una gran olla. Del techo cuelgan carnes en salazón que podrían ser de cerdo. (Y, desde luego, no lo son.)

Del fondo de la cueva parten hacia abajo dos túneles de alto techo. Cerca de la entrada de uno (el de la derecha para ser exactos) hay colgado un trozo de tela en el que alguien ha escrito con sangre una sola palabra: «Socorro».

*Si sigues el túnel de la derecha, pasa al [167](#167).*

*Si sigues el túnel de la izquierda, pasa al [189](#189).*

*También puedes abandonar esta isla y volver a tu nave para escoger otro destino.*

## 125

Extraes un tapón y salta un líquido de color oscuro que mancha tu túnica y tus piernas. Huele a vino (y a vino de excelente calidad).

*Si quieres probarlo será mejor que corras al [90](#90) antes de que se derrame todo.*

*Si decides permanecer abstemio, puedes elegir entre ver lo que hay en una cuba en el* *77* *o trasladarte a otra sección del* *Plano 1*.

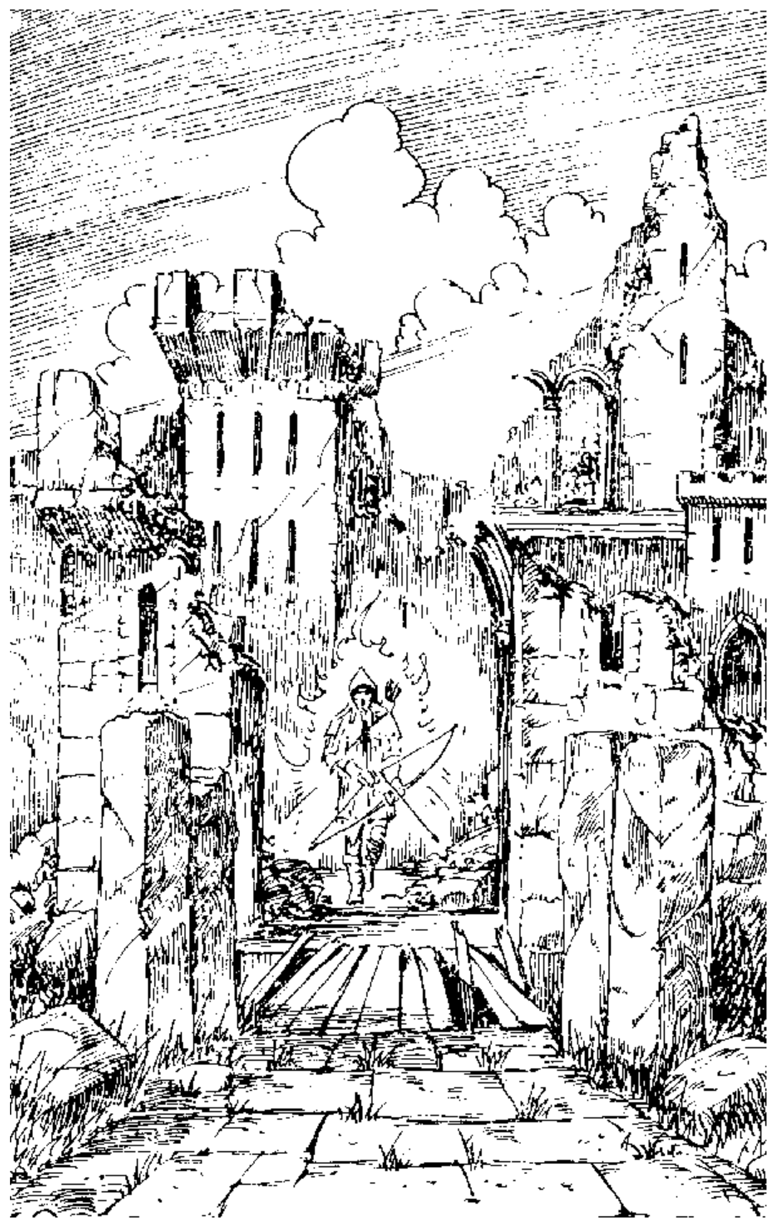
## 126

Decidido a descubrir al misterioso arquero, reanudas tu avance. Luego te detienes asombrado.

El castillo que se alzaba soberbio ante ti hace un momento es ahora poco más que un montón de ruinas, carece de tejado, han crecido por todos lados hierbajos y sólo quedan unos cuantos muros de lo que fue magnífico edificio.

Retrocedes atónito y, entonces, vuelve el castillo, más sólido y fuerte que nunca. Te adelantas y de nuevo contemplas sus ruinas. No necesitas mucho tiempo para entender lo que está pasando. ¡Magia, eso es! En torno a este lugar existe alguna especie de sortilegio para que a distancia parezca un castillo, pero que se disuelve en ruinas al acercarse.

Cobras aliento y das una patada a un muro. Desde luego se trata de unas ruinas, las de un antiguo castillo. Pero ruinas con fantasmas. Ahora mismo, con terror, adviertes que tus ojos atraviesan la figura del arquero que se te aproxima con una flecha fantasmal fija en un fantasmal arco.



*No son unas ruinas corrientes, sino unas ruinas con fantasma, y se te acerca el arquero fantasma.*

*¿Vas a aguardar a que llegue la aparición? Si es así, pasa al 84.*

*¿O decides que la prudencia es la mejor parte del valor? En este caso regresa al 39 y opta por otro rumbo.*

## 127

Esta isla no ofrece particularidades notables, así que no hay mucho en donde escoger cuando llega el momento de optar por una dirección. Como has desembarcado en la costa del sur, puedes explorar hacia el norte en el 81, hacia el oeste en el 93 o hacia el este en el 170.

Pero recuerda que cada vez que desees entrar en una nueva sección de esta isla te sentirás empujado a lanzar un dado. Si sacas un 6, debes pasar al 116 en vez de dirigirte a la sección a la que habías decidido llegar. (Si obtienes cualquier otro resultado puedes ir a la sección que elegiste.)

*Si todo esto te parece un embrollo, siempre puedes volver a examinar tu carta marina y escoger otro destino.*

## 128

Como el nombre de esta isla hace surgir el terror en los corazones de los argonautas, decides explorarla solo. Y cuando la gran nave penetra en el puerto natural que hay al sur, apenas puedes censurar su pánico a la tripulación. La isla del Dragón es un desecho volcánico surgido de las aguas, sin el menor atisbo de vegetación. La enorme y retorcida roca está acribillada de cuevas y grietas, claramente visibles incluso antes de que desembarques.

Abandonas la nave entre las lacrimógenas (y más que preocupadas) despedidas de tu tripulación y te diriges hacia la boca de una cueva por la que penetrarás en su interior. Con gran sorpresa por tu parte, adviertes indicios de que otros han estado aquí antes: cerca de la boca de la cueva encuentras una bota para el agua, seca y agrietada, y una daga mohosa e inservible. Pero ceñudamente sigues adelante y acabarás por llegar al 199.

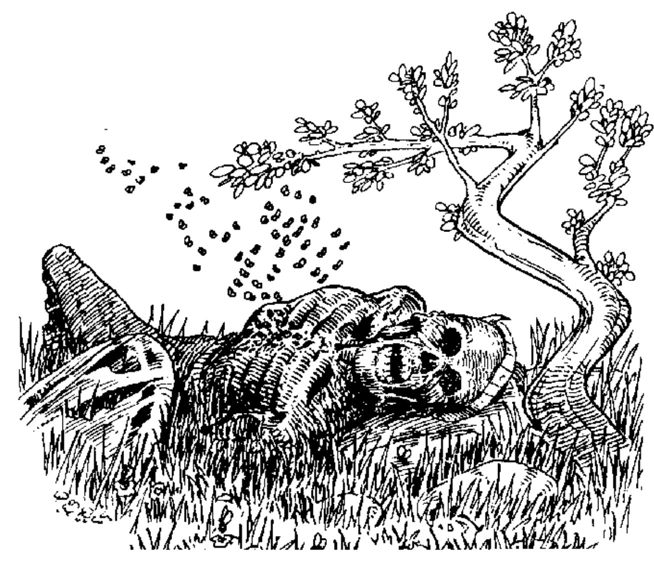
## 129

El pozo es perfectamente vertical, estrecho y muy profundo. Se halla revestido de piedra. Para descender aquí con cierta seguridad, necesitarás tanto una cuerda como un gancho.

*Si tienes una cuerda y un gancho, puedes descender por el pozo pasando al 201.*

*Si no los tienes, puedes arriesgarte el cuello, lanzando dos dados. Si sacas más de 6, desciendes con éxito por el pozo y pasas al 201.* Si *sacas 6 o menos, caes directamente al 14.*

*En caso de no contar con una cuerda y un gancho, también puedes regresar a tu nave para conseguirlos. Por desgracia, tendrás que arriesgarte a emplear la habitual Navegación Chapucera para regresar a la isla.*



## 130

¡Uf! Sabe horrible. Y lo que es peor: la pócima te ha debilitado tanto que la próxima vez que tengas que pelear te anotarás sólo la mitad del daño que logres cada vez que asestes un golpe. Por fortuna, el efecto desaparece tras un combate.

*No todas van a ser cosas malas. Si te llevas contigo el resto del líquido y se lo arrojas a un monstruo (necesitarás sacar 6 o más con los dados) producirá en él ese mismo efecto durante la lucha que a continuación se desarrollará. Claro está que si al tirarlo fallas en el lanzamiento, el monstruo jamás te mostrará una reacción amistosa, puesto que, por lo general, a los monstruos no les gusta que les echen líquidos.*

*Examina tu plano para averiguar a dónde puedes ir cuando salgas del templo.*

## 131

Esta no será una ascensión fácil. Sobre todo porque los extraños seres se mueven ahora con mayor rapidez y llegarán al pie del acantilado antes de que tú hayas realizado la mitad de la ascensión.

*Lanza dos dados. Si sacas menos de 9, pasa al 25. Si sacas 9 o más, pasa al 48.*



## 132

Empiezas a sentirte más tranquilo cuando entras en la cocina de la granja. Hay muebles de pino, fregados a conciencia, y en el aire veraniego se percibe con intensidad el aroma a tortas recién cocidas.

La mujer de mejillas sonrosadas se afana en torno de ti, con ese estilo maternal que resulta extremadamente agradable siempre que no se experimente muy a menudo. Te obliga a sentarte y saca una fuente de tortas, unos bizcochos de elaboración casera y un jarro de un vino tinto generoso que en esta comarca reemplaza al té.



—¡Come con ganas! —te invita—. ¡Come con ganas!

No hay nadie que pueda resistirse mucho tiempo a las tortas, en especial a las de tipo casero, rellenas de pasas. Las atacas con entusiasmo y para que bajen mejor bebes un largo trago de vino tinto. Es un vino fuerte, porque casi al momento la cabeza empieza a darte vueltas.

—Es un vino fuerte —manifiestas a la mujer, que parece vigilarte atentamente mientras poco a poco te hundes en la oscuridad.

*Sigue hundiéndote hasta que llegues a los confines del 114.*

## 133

La pelea puede que no resulte tan fácil como te imaginas. John el Largo posee 35 PUNTOS VITALES y una pistola de chispa que logrará 25 terribles puntos de daño si consigue acertarte, para lo que necesita sacar 6 o más. Por fortuna, sólo puede disparar una vez la pistola, así que después tendrá que pelear con su muleta. Utilizando ésta asesta un golpe si saca 5 o más, y se anota un daño adicional de 3 puntos.

Pero al margen del capitán Silver, tendrás que habértelas con su loro, que en realidad constituye un raro ejemplar de una raza casi extinguida, la de los loros de presa. Los loros de presa son terribles combatientes, poseen 50 PUNTOS VITALES, atacan con éxito sacando 4 o más y con el pico se anotan un daño adicional de 4 puntos. Durante la lucha Silver y el loro de presa te acometerán alternativamente.

*Si te matan, pasa al 14.*

*Si matas a los dos hallarás en el cofre 5.000 monedas de oro y una llavecita de oro. Puedes llevarte tu botín a la nave y elegir un nuevo destino en la carta marina.*

## 134

¡Parece que lo conseguiste! ¡La tapa se ha abierto! O quizás no lo conseguiste, porque también está abriéndose el huevo del interior. ¡Y de él surge (no vas a creértelo) un pequeño Tyrannosaurus Rex!

*Si piensas que las cosas serán fáciles con el bebé, mejor que pienses otra cosa. Recién nacido o no, este pequeño horror tiene un tamaño de casi 1,80 m., posee 50* PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 ó más, logra un daño adicional de 4 puntos, jamás ofrece una reacción amistosa y es todavía demasiado joven e inocente para aceptar sobornos. Su piel no es tan gruesa como la de un Tyrannosaurus adulto, pero aun así tendrás que restar 2 puntos de cualquier daño que le inflijas.*

*Si Bebesaurus te mata, pasa al 14.*

*Si le matas tú, hallarás una llavecita de oro entre los restos de la cáscara del huevo. Puedes abandonar la cueva regresando al 115.*



## 135

Durante un rato pareció como si te hubiera abandonado la suerte. La mayoría de los cofres contenían sólo ropa vieja (y en muchos casos maloliente). Sin embargo, en el último cofre hallaste una bolsita que contiene 10 monedas de oro. Lo curioso es que no llevan acuñada la efigie del rey Arturo. Pero desde luego se trata de monedas de oro y puedes quedarte con ese dinero como legítimo botín.

*Ahora prueba en cualquier otra sección del Plano 1.*

## 136

Te encuentras con un despacho. Las estanterías que cubren las paredes están llenas de rollos de

pergaminos que, muy posiblemente, contienen los sortilegios más potentes y útiles que existen en el universo.

Por desgracia hay alguien en el despacho. Es un individuo más bien enclenque, de pelo gris, barba gris, edad avanzada y piernas flacas, que viste una túnica griega ridículamente corta. Cuando tú entras se halla estudiando uno de esos interesantes pergaminos.

Te mira con ojos miopes.

—Me temo que no estás autorizado a entrar aquí —dice con voz cascada—. El rey Colquis sólo a mí me permite entrar; así que será mejor que ahueques el ala, como decís ahora los jóvenes, antes de verte en apuros.

*Tal vez podrías intentar una reacción amistosa, aunque apenas merezca la pena molestarse puesto que este viejo idiota no puede tener a su nombre más de 15* PUNTOS. *Adviertes inmediatamente que necesitaría sacar 8 o más para asestarte un golpe y que es tan miope que fallaría una de cada dos veces. Más aún, se halla desarmado y está tan débil que sólo conseguiría anotarse en un golpe con éxito lo que señalaran los dados.*

*Si decides tratar de obtener una reacción amistosa y la logras, pasa al 158.*

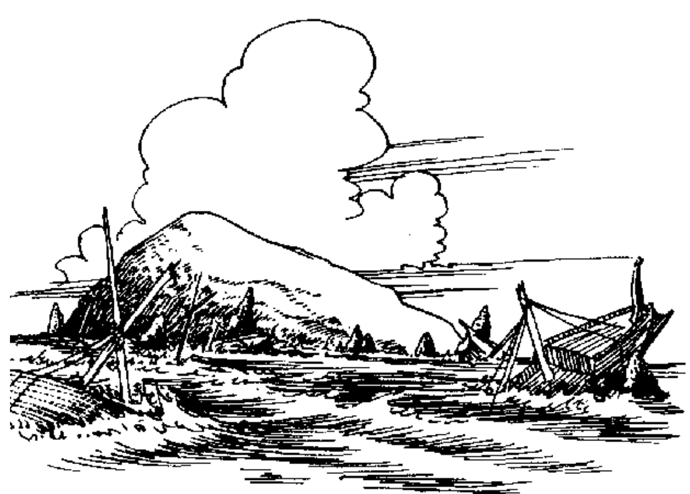
*Si decides pelear con él y persistes en tu propósito, pasa al 195.*

*Si decides ahuecar el ala, vete a cualquier sección accesible de tu plano.*

## 137

Es fácil advertir cómo adquirió esta isla su nombre. Cuando tu dorada nave se acerca puedes ver los podridos cascos de innumerables veleros varados a todo lo largo de la rocosa costa. Este es un auténtico cementerio de barcos.

Navegas con precaución en torno de toda la isla, a la búsqueda de una ensenada segura. Pero en todas partes parece haber rocas y arrecifes, aguas espumeantes y olas que se estrellan contra las rocas. En sí misma la isla no tiene mal aspecto: en realidad resulta decididamente atrayente con onduladas extensiones cubiertas por hierba, sombreados bosquecillos y colinas bajas y redondeadas que ofrecen una vista agradable. Pero llegar hasta allí es algo muy distinto. Ir hasta allá constituye una invitación al desastre.



Navegando tan próximo a la costa como te permite la prudencia, buscas un paso que, aunque no sirva para la nave, podría permitir internarse una lancha de remos. Pero ni siquiera esto parece existir. Piensas ya en renunciar a esta isla, cuando la voz de un argonauta resuena desde la cofa:

—¡Carnero a la vista! ¡Carnero a la vista!

—¿*Carnero* a la vista?

—¡Carnero a la vista! ¡Carnero a la vista!

De repente, te ves rodeado por el resto de los argonautas, que parecen extraordinariamente excitados.

—¡Mira, capitán, mira hacia allá! —dice uno embelesado. (Se llama Cástor. O quizás Pólux.

Resulta imposible decir de quién se trata porque los dos forman parte de la tripulación y son gemelos.)

—¿El qué, Cástor? —preguntas.

—Soy Pólux, capitán. Mira. —Sigues la dirección del dedo y ves en lo alto de una de las suaves colinas de la isla del Naufragio... ¡Un carnero dorado!

Sin lugar a dudas se trata de un carnero dorado. Incluso a esta distancia su lana brilla con un inconfundible resplandor metálico bajo la luz del sol. ¡Qué animal tan notable! Cualquiera sabe lo que puede haber en la hierba de la isla. Pero tú tienes responsabilidades más serias que quedarte embobado en la contemplación de una oveja dorada. Como capitán, a ti te corresponde la decisión de desembarcar en esta isla o de buscar un fondeadero más seguro.

*Si decides tratar de llegar hasta la isla del Naufragio, pasa al 49.*

*Si consideras que sería más juicioso probar a ir a otro lugar, pasa al 37.*

## 138

Dispones del tiempo justo para advertir que ésta es una lujosa estancia antes de que el guardia que se hallaba tras la puerta te golpee en la cabeza con una enorme maza. Quedas inconsciente.

*Pasa al 114.*

## 139

Eso de hurgar en una cerradura para abrirla sin llave es tarea que exige especial habilidad. Lanza dos dados para averiguar si la posees.

*Si sacas de 9 a 12, pasa al 150.*

*Si sacas cualquier otro resultado, la cerradura se resiste a tus más arduos esfuerzos. Tendrás que elegir otra sección del Plano 1.*

## 140

—Me temo —dices cortésmente— que en razón de acuciantes compromisos en otro lugar, mi amigo y yo tendremos que declinar, lamentándolo mucho, su amable invitación.

—¡Que te crees tú eso! —chilla la mujer de sonrosadas mejillas—. ¡A ellos, chicas!

Y dicho lo cual, las doce gallinas que picoteaban el suelo se lanzan contra vosotros.

*Esta vez no se trata, como pudieras haber imaginado si participaste en otras aventuras de La búsqueda del Grial, de gallinas salvajes. Las gallinas salvajes sólo pueden provocar la pérdida de 1* PUNTO VITAL. *Los doce monstruos que se han lanzado contra vosotros son, en realidad, gigantescos hurones disfrazados de gallinas, y resultan muy peligrosos. Cada hurón posee sólo 4* PUNTOS VITALES, *pero son doce, todos inmunes al soborno o a la reacción amistosa. Atacan sacando 6 o más y logran un daño adicional de 1 punto con sus aguzados dientecillos. Jasón y tú tendréis que pelear cada uno contra seis. Si cualquiera de los dos resulta muerto, tú tendrás que pasar al 14 para volver a determinar con los dados tus* PUNTOS VITALES *y comenzar de nuevo.*

*Si sobrevives a las gallinas, tendrás que enfrentarte a la mujer. Acostumbrada al empleo de sortilegios, utiliza para matar el mal de ojo si saca 12 lanzando dos dados. Tiene 20* PUNTOS VITALES *en total y cuando no emplee el mal de ojo, te atacará con sus puños sacando 6 o más y logrando el daño que indiquen los dados.*

*Si pierdes, deberás pasar al 14. Si ganas, puedes pasar al 123.*

## 141

Ha sido una estupidez. Un aventurero experimentado como tú debería saber que nadie ataca impunemente al Diablo poético. Salta con agilidad a un lado e inmediatamente declama una oda bélica. («¡Ay de ti, que fuiste mi amigo. Conseguiste que la muerte te lleve consigo!») Luego te ataca con el cuchillo de cristal. La hoja llega a su destino. Tienes el tiempo justo para ver cómo se hace añicos el cuchillo antes de que una débil explosión te lleve al 14.

**142**

Desembarcas de la lancha solo, puesto que la isla es tan pequeña que has decidido explorarla únicamente tú, reservándote así toda la gloria que pueda obtenerse en el empeño.

Observas el entorno. La isla parece casi por completo cubierta de arena, con tan sólo algunos grupos de árboles aquí y allá. Es el tipo de lugar que jurarías que se halla desierto, pero entonces te llaman la atención unas curiosas marcas en la arena.

Un examen más atento te convence de que se trata de huellas de pies, pero huellas muy raras, como si alguien hubiera caminado saltando a la pata coja. Sigues el rastro hasta un bosquecillo y llegas a una pequeña altura desde la que descubres un profundo hoyo que ha cavado alguien en la arena. Te acercas más y ves dentro del hoyo un cofre de roble. Te estás preguntando qué hacer respecto de este interesante descubrimiento cuando una pesada mano desciende sobre tu hombro.

—¡Diablos, Jim, pensé que nunca llegarías!

Te vuelves y te encuentras ante un individuo alto y harapiento, de una sola pierna, muleta, un ojo tapado, un sombrero de tres picos y un loro en el hombro.

Al verte frunce el ceño, sorprendido.

—¡Vos no sois Jim! —exclama.

—No, señor harapiento y tuerto —respondes cortésmente—. Mi nombre es Pip.

—¡Doblones de a ocho! —chilla el loro.



*Este personaje parece haber llegado de otro relato a través de una curvatura del Tiempo.*

—*¿Conque Pip? Me alegra mucho conoce*ros. Yo soy el capitán Silver.

—No... —empiezas a decir titubeando—. Usted no puede ser... John Silver el Largo.

—¡Que me condene si no es cierto! —exclama el capitán Silver—. John el Largo es el nombre que me puso mi madre para distinguirme de mi hermano Sam el Corto. Pero ¿qué estáis haciendo en la isla del Tesoro, joven señor?

—Esta no es la isla del Tesoro, capitán Silver —afirmas asombrado—. Esta es una aventura completamente diferente en un Tiempo completamente diferente.

—¡Doblones de a nueve! —chilla el loro.

—¿Doblones de a *nueve?* —inquieres extrañado.

—No le hagáis caso. Exagera con la inflación —dice el capitán Silver.

Acomoda con cuidado su muleta y se sienta en la arena.

—Pero si lo que decís es cierto, he perdido mi rumbo.

—Pues claro que sí, capitán Silver. Probablemente ha estado navegando a través de una curvatura del Tiempo, o algo parecido.

—¡Por mis calzones! —ruge John Silver el Largo—. ¡Bonita historia para contarla tras una jarra de ron!

Te observa astutamente.

—¿Querréis ayudar a un viejo lobo de mar a encontrar el camino de vuelta a su casa?

—No estoy seguro de que pueda —replicas—. Para ser sincero, creo que la única persona capaz de ayudarle es un mago llamado Merlín, y yo mismo todavía no he sido capaz de encontrarle.

—Y ese pájaro, Merlín, ¿creéis que estaría dispuesto a aceptar una cierta cantidad de... —hace girar su ojo sano de un modo alarmante— ...oro?

—Desde luego que sí —afirmas, sabiendo cuán codicioso suele mostrarse Merlín (y cuán necesitado está también).

—Entonces debéis encontrarme a ese tunante y ofrecerle en mi nombre cien monedas de oro para que me saque de aquí. ¿Haréis eso por este viejo lobo de mar?

—Bueno, sí, claro —dices—. Pero me parece que él querrá ver el oro.

—Ah, ya —responde el capitán Silver—; es cierto.

Y dicho lo cual salta al agujero con notable presteza para ser cojo y abre el cofre. Está repleto de miles de relucientes doblones de oro.

*Lo que te induce a tomar una decisión. Una rápida pelea con Silver te permitiría conseguir todo ese oro y no simplemente un miserable centenar de monedas. Si te sientes con ganas de arriesgarte a un combate, pasa al 133.*

*Pero si prefieres llevar su soborno a Merlín (suponiendo que puedas hallar al viejo estúpido), pasa al 163.*

**143**

—¡Nada me importan esas asquerosas rimas! —gritas al tiempo que te lanzas de nuevo al ataque.

Desenfadadamente, la figura encapuchada te acomete con su cuchillo de hoja cristalina y aunque en el acto se hace añicos contra tu pecho, te sientes envuelto en una muda explosión que te traslada al instante al 14.



**144**

—Me doy cuenta, no obstante —sigue diciendo Vulcano mientras, temblando, clavas en él unos

ojos como platos (aunque le haces frente con valentía)—, de que una pelea en estas condiciones resultaría un tanto desequilibrada en mi favor, así que para que sea más interesante te permito que te pongas el peto. Te protegerá de los dos primeros golpes e incluso del daño adicional de los 50 puntos del martillo. Además, olvidé mencionarte que, aunque fuerte, no soy particularmente diestro en el combate, por lo que necesito sacar 9 o más para asestar un golpe. Por último, como no resisto muy bien el dolor, me rendiré si logras arrebatarme 18 puntos o más de mis 100.000 PUNTOS VITALES.

Te sonríe con benevolencia.

—Y ahora, ¿por qué no lanzas los dados para ver quién ataca primero?

*Bueno, ¿por qué no lo haces? Si Vulcano te mata en el combate, pasa al 14. Si le obligas a rendirse, haz el signo de la victoria con una mano y vete con tu peto al 32, en donde puedes elegir una nueva dirección.*



## 145

Te ha mordido. Y esta vez la serpiente es venenosa. Perderás 10 PUNTOS VITALES cada vez que te traslades a una nueva sección, a menos que puedas encontrar una pócima curativa (con la que recobrarás PUNTOS VITALES, pero que NO te curará de los efectos del veneno) o un antídoto contra mordeduras de serpientes (que no te devolverá PUNTOS VITALES, pero impedirá que pierdas más).

*Eres libre de ir a cualquier otra sección del Plano 1.*

## 146

Bien, aquí hay en donde colgar tu sombrero, si lo tienes (presumiblemente no es éste el caso). Se trata de un guardarropa.

*Muy aburrido. Examina de nuevo tu plano para averiguar a dónde puedes ir ahora.*



## 147

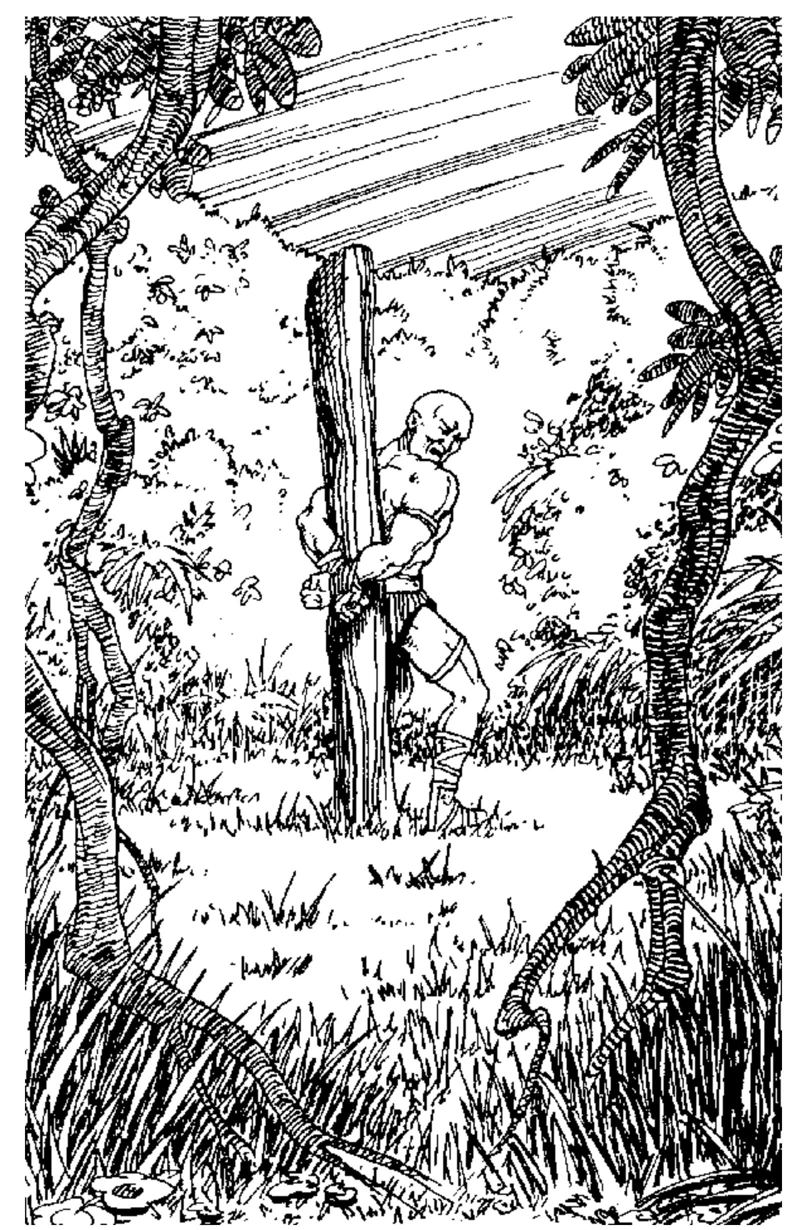
Tu lancha llega sin novedad a la costa y desembarcas en la pequeña isla, deteniéndote tan sólo para saludar alegremente a la tripulación del «Argos», que permanece alejado de la costa. Casi al mismo tiempo oyes un fuerte grito de ayuda que procede de algún lugar del interior.

Rápida (pero cautelosamente, pues con harta frecuencia te has visto metido en problemas), te diriges hacia el lugar del que partió el grito. Tras abrirte paso entre la maleza llegas a un calvero y allí te detienes sorprendido.

En el centro del claro y atado a un poste se encuentra el forzudo más horrible que hayas visto nunca, un gigantesco guerrero, maligno y calvo, cuyos hinchados músculos se afanan en vano por romper las ligaduras.

—¿Qué diablos te ocurrió? —preguntas, no demasiado pesaroso de que se halle atado.

—Me venció y capturó una bella princesita que quería casarse conmigo por mi musculatura —gruñe el guerrero—. Cuando me negué, me ató a este poste y me dejó aquí para que pereciera de hambre y de sed, si antes no me devoraban los animales salvajes. Tienes que soltarme.



*Atado a un poste se halla el forzudo más horrible que hayas visto nunca.*

*¿Crees esta historia? Si es así, podrás soltar al gigante en el 165.*
*Si no es así, mejor será que pases al 182.*

## 148

Sumisamente (¿estúpidamente?) te tiendes en la losa del altar. El Diablo se inclina sobre ti, aferrando el maldito cuchillo de hoja cristalina.

—¡Toma esto! —exclama al tiempo que te entrega el arma—. Por supuesto, se trata de una hoja mágica. Nunca falla y mata siempre de un solo golpe: de lo único que tendrás que preocuparte es de ser el primero en atacar. Por desgracia, cuando asesta el golpe se hace añicos, así que sólo puedes usarla una vez. Pero mejor es esto que nada, ¿no? Guárdala con cuidado y empléala juiciosamente. Una cosa más. Necesitarás también esto...

Y te entrega una llavecita de oro, no mayor que el dije de una pulsera.

—Guárdalo también con cuidado.

—¿Pero para qué sirve? —preguntas curioso.

—Eso no importa ahora —dice el Diablo—. El tiempo acucia. Simplemente no lo pierdas (lo que en realidad sería muy difícil porque permanecerá contigo aunque vayas al 14). Ahora cierra los

ojos y escucha con atención. Estoy en trance de componer otro de mis brillantes poemas. Quedará incompleto. Tú te encargarás de crear el último verso.

Respira hondo, sonríe a los demondims que aguardan y declama:

Pip, aventurero sin par
A su nave ha de regresar
Pero jamás soñaría
Que el Diablo sería

Hace una pausa expectante, aguardando que tú completes la estrofa.

*Cuando la hayas completado, pero no antes, pasa al 103.*

## 149

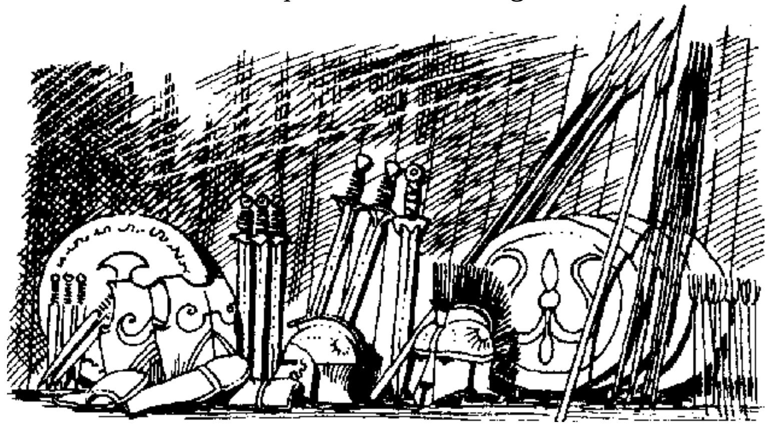
Alguien sabe comer con estilo. Este es un comedor, y muy impresionante. La mesa se halla dispuesta para un banquete, aunque aún no ha aparecido ninguno de los invitados.

*Si tienes hambre, puedes probar alguno de los manjares en el 174.*

*En caso contrario, examina tu plano y decide a dónde irás ahora.*

## 150

Caramba, esto es verdaderamente un hallazgo. El lugar se encuentra lleno de armas. Y buenas. Espadas, lanzas, venablos, dagas y flechas (no hay por desgracia arcos, lo que resulta un tanto decepcionante). Existen también diversas piezas de armaduras: unos extraños petos, cascos, grebas, guardabrazos, etc. De apariencia griega, lo que resulta extraño si consideras el hecho de que te encuentras en Avalon, Como no tienes contigo a la fiel EJ y careces también de armadura puedes sentir la tentación de equiparte aquí. En ese caso te resultarán quizás útiles los siguientes datos:



### Espadas

Las espadas de aquí no son mágicas, pero están extremadamente bien forjadas y no han sido usadas; tienen un espléndido filo. Cualquiera de éstas te proporcionará 3 puntos adicionales en combate. (Sin embargo, a diferencia de lo que sucedía con EJ, tendrás que sacar 6 tantos o más para asestar un mandoble.)

### Lanzas

Las lanzas son armas muy peculiares para un combate, en especial si no las has empleado antes. Cabe utilizarlas para pinchar o para lanzarlas. Como en realidad tú no eres diestro en su manejo, necesitarás sacar 8 tantos o más para arrojar con éxito una lanza. A cambio de eso logras un espléndido daño adicional de 10 puntos si lo consigues. Por desgracia, una vez que la hayas lanzado,

con éxito o sin él, necesitarás que pasen tres turnos en un combate antes de poder volver a utilizarla.

Para pinchar con una lanza precisas sacar 6 o más, exactamente como con la espada. Se logra así un daño adicional de 5 puntos, lo que resulta mejor que con la espada y en realidad tan bien como con la fiel EJ. El inconveniente es que la lanza resulta menos manejable que la espada: sólo puedes pinchar una vez por cada dos estocadas que te lance con su espada tu adversario. Claro que si tu enemigo emplea también una lanza y la utiliza para pincharte, estáis igualados.

**Dagas**

Estas dagas sólo causan un daño adicional de 1 punto, pero poseen otras ventajas. En primer lugar, se hallan extremadamente bien equilibradas y son muy ligeras, así que puedes atacar dos veces con una daga por cada vez que ataque tu adversario con una espada (y tres veces si lo que en realidad hace tu enemigo es tratar de pincharte con una lanza).

**Armadura**

Con este calor puedes llevar tres piezas distintas. (Tan sólo una más y te desplomarías antes de recorrer cien metros.) Cada pieza resta 2 puntos de cualquier daño que te sea inferido, lo que significa que si te equipas plenamente, podrás restar 6 puntos de los que logre contra ti tu adversario.

Pero antes de que empieces a ajustarte las piezas tienes que saber que éstas no son las mejores del mundo. Tras el primer ataque en cada combate necesitarás lanzar dos dados para averiguar si las piezas resistirán o se harán añicos. (Si se rompen, te ocasionarán al instante un daño de 20 puntos, lo que no resulta precisamente agradable y puede significar tu muerte.)

Si llevas una sola pieza y sacas 12 en los dados, la pieza se hace añicos. Si llevas dos piezas, un 11 o un 12 en los dados significa que se han roto. Si llevas tres piezas se romperán con 9, 10, 11 ó 12 en los dados. Estas defensas ofrecen, pues, algún peligro, pero a ti te corresponde decidir si las emplearás.

*Cuando hayas tomado una decisión a propósito de armas y armadura, puedes ir a cualquier otra sección del Plano 1.*

## 151

Como te hallas en una caverna harto grande empiezas a registrarla de un modo metódico. La divides mentalmente en secciones, imaginando el suelo entrecruzado por líneas que señalen la longitud y la latitud. Atribuyes letras del alfabeto a las líneas que corren de norte a sur y números a las líneas que se extienden de este a oeste. Estableces correlaciones entre estas coordinadas y, empleando un ingenioso sistema de codificación cromática, memorizas los segmentos que ya has examinado.

Mientras estás consagrado a estas estupideces, eres atacado por un rabioso superlagarto que se ocultaba entre las sombras.

*El superlagarto es el primero en atacar en razón del factor sorpresa. Necesita sacar 9 o más para lograr un golpe, pero se anota* seis veces *el daño que indiquen los dados si el golpe ha tenido éxito. Por fortuna, el superlagarto sólo posee 18* PUNTOS VITALES.

*Si el superlagarto te mata, pasa al 14.*

*En caso contrario, puedes continuar buscando en el 28.*

*Alternativamente, puedes dirigirte hacia el este en el 34, hacia el norte en el 36 o hacia el nordeste en el 55.*

## 152

Este es un cuarto de baño, pero por fortuna vacío; así que no avergüenzas a nadie con una entrada tan precipitada como la tuya.

*Será mejor que consultes tu plano y te apresures a ir a cualquier otro sitio antes de que venga a*

*utilizar el cuarto de baño alguno de los guardias.*

**153**

Introduces una tras otra las llaves. Cuando encaja la décima, rechina un enorme engranaje y la inmensa puerta se abre lentamente.

Detrás comienza una larga galería, revestida de piedra y tan gigantesca como la propia puerta. Aunque sus paredes aparecían sombrías y amenazadoras al abrirse la puerta, ahora empiezan a brillar con una luz tenue, cálida y atrayente. Más animado, das un paso hacia adelante, preguntándote qué harás si de repente se cierra el portón a tus espaldas. Pero nada sucede. Entonces das un nuevo y cauteloso paso.

En ese momento el portón se cierra a tus espaldas.

Por un momento te sientes presa del pánico. Luego, al suave sonido de una nota musical, aparece en el suelo, casi bajo tus pies, una verde flecha luminosa. Después aparece otra un poco más adelante, y luego otra, marcando un recorrido. Como no tienes otro sitio donde ir, sigues la dirección de las flechas.

Las flechas continúan apareciendo a medida que avanzas. Así recorres por la galería unos doscientos metros, hasta que de repente se bifurca. Las flechas siguen por la derecha. A tu izquierda se abre la otra galería.

*Para seguir el trazado de las flechas, pasa al 196.*

*Para girar a la izquierda, pasa al 119.*

**154**

Ni siquiera tus mejores amigos se acercarían a ti ahora. Hurgar en un montón de excremento de monstruo no es precisamente una tarea agradable. Apestas y tu piel ha cobrado la misma tonalidad verde luminosa del excremento. Pero no vayas a creerte que ofreces un aspecto agradable. Peor aún: lo único que has encontrado bajo el excremento ha sido más excremento. Ahora deja ya de hurgar y vuelve al 162, *en donde cabe esperar que tomes una decisión más juiciosa acerca de lo que vayas a hacer.*

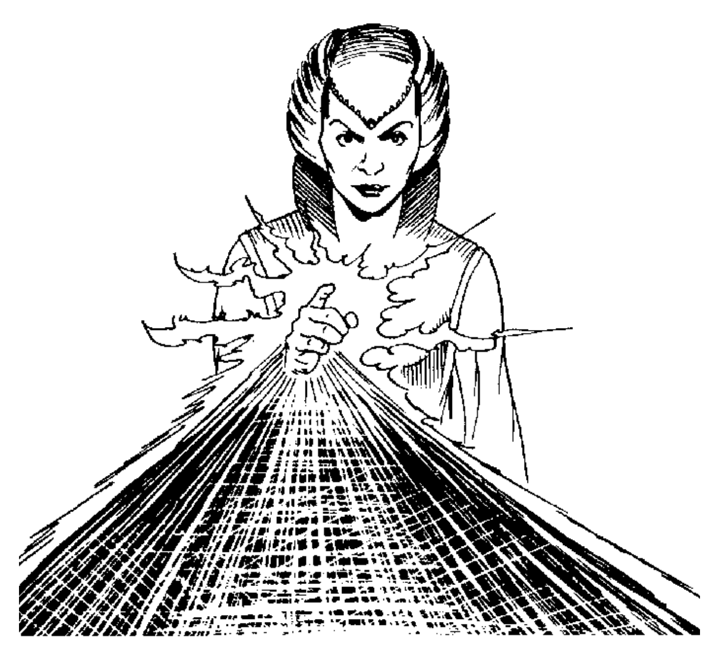


**155**

Rápidamente tiras de los nudos, basándote en el principio de que si has de pelear no te vendrá mal tener un aliado, incluso un aliado grande, horrible y musculoso como el guerrero. Pero en cuanto has conseguido soltarle, echa a correr tan deprisa como le permiten sus enormes piernas, dejándote solo frente a la bella princesita.

—¡Lo pagarás caro, extranjero! —sisea, alzando una mano marfileña y apuntándote con su dedo índice. A toda prisa te lanzas al suelo cuando de su dedo brota una brillante luz purpúrea que avanza hacia ti.

*Esta bella joven es evidentemente una bruja. Pero lo importante consiste en saber si has reaccionado con suficiente celeridad para esquivar su magia. Lanza dos dados uno tras otro. Si el resultado de la segunda tirada es superior al de la primera, pasa al 200. Si es inferior, pasa al 171.*



## 156

¡Has recobrado tus PUNTOS VITALES! ¡Qué hallazgo tan interesante! El único problema es que por mucho que comas, el truco sólo te servirá una vez. Pero aun así ha sido todo un premio y, desde luego, inesperado.

*Las salidas de la caverna conducen al 101 y al 83.*

## 157

—¡Tonterías! Está muy claro que este joven no sabría distinguir a un cíclope de una tarta —dice el segundo pájaro—. Ni tú tampoco, según me parece.

—¿Estás llamándome tarta? —inquiere agresivamente el primer pájaro.

—Ni muchísimo menos —replica el otro—. Eso sería ofender a la inteligencia de una tarta, comparándola con alguien tan zoquete como tú.

Tras este intercambio verbal, y como cabía suponer, los dos pajaritos pasan a los hechos, empezando a balancearse cada uno sobre una pata mientras que con la otra se golpean recíprocamente.

—¡Un minuto! —exclamas—. ¡Deteneos en seguida! O al menos dejad de pelear hasta que me hayáis dicho en dónde puedo conseguir eso valioso que mencionasteis.

Con gran sorpresa por tu parte, se detienen, se miran el uno al otro y luego te observan.

—Este mastuerzo es bastante codicioso, ¿no te parece? —comenta uno de los pájaros, que habla con acento de 0xford—. Nos proporciona una respuesta errónea y aún espera un premio.

—Sí —admite el otro—. Vamos a darle leña.

—¡Eh! —protestas—. Yo no pienso pelear con unos pajaritos.

—Entonces, tal vez te guste pelear con nuestra hermana mayor —añade el otro pájaro, que tiene acento de cargador de muelle, mientras se lleva una patita al pico y lanza un silbido estridente.

—Realmente no... —empiezas a decir. Pero antes de que puedas acabar, el aire se agita sobre tu cabeza con el batir de unas poderosas alas. Alzas la vista, angustiado, y ves que un enorme ser de cuerpo de ave y cara de mujer rabiosa se lanza en picado hacia ti.


*Por encima de tu cabeza percibes el batir de unas poderosas alas.*

*Se trata de una arpía, uno de los monstruos menos agradables que amenazan a los aventureros en la antigua Grecia. Posee 30 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 o más, logra un daño adicional de 3 puntos gracias a sus malignas garras y resulta muy difícil de alcanzar, por lo que de cada tirada de dados que lances por ti tendrás que restar automáticamente 2 puntos.*

*Si la arpía te mata, pasa al 14. Si matas a la arpía puedes proseguir tu exploración, pero descubrirás que describes un círculo y acabas en el 111.*

## 158

—Pensándolo mejor —dice el enclenque anciano—, pareces una buena persona, así que puedes quedarte. Pero sólo un minuto.

—¿Son mágicos estos pergaminos? —preguntas, señalando los rollos de las estanterías.

—¡Válgame Dios, no! Se trata sencillamente de la contabilidad de Palacio: listas de víveres, inventarios, informes económicos, esa clase de cosas. ¿Te interesa la magia?

—Mucho —respondes, pues has podido contar hasta ahora con poca en esta aventura.

—En ese caso —dice el anciano, extrayendo de debajo de su túnica una bolsita de cuero— puede que esto te resulte útil.

Abres la bolsa y descubres que contiene tres objetos blancos, vagamente parecidos a huesecillos.

—¿Qué son? —preguntas frunciendo el ceño.

—Dientes de dragón —responde el anciano—. Muy escasos y muy útiles. Al menos para quien, a diferencia de mí, no resulte demasiado viejo para luchar. Si te ves en apuros, simplemente utiliza tu primera oportunidad de atacar para arrojar al suelo uno o más dientes. Descubrirás que puedes sembrarlos en cualquier terreno, incluso en sólida roca. Cuando le toque el turno a tu adversario ya habrá comenzado la germinación. Todo lo que precisas es lanzar dos dados y si sacas 6 o más, surge un guerrero del suelo por cada diente que tú sembraste. El guerrero tendrá 30 PUNTOS VITALES y se presentará equipado con una espada que causa un daño adicional de 3 puntos y una armadura que restará 3 puntos de cualquier daño que se le inflija. Combatirá por ti hasta la muerte.

—¿Se quedarán conmigo los guerreros después del combate? —preguntas satisfecho.

—No —-el anciano menea su cabeza—. Una vez concluido un combate, los guerreros de los dientes de dragón se convierten en ranúnculos. Pero aquí tienes tres dientes, así que dispones de un guerrero para tres combates, o de tres para uno, siempre que obtengas unos resultados aceptables con los dados.

*Con gran entusiasmo das las gracias al anciano y luego cortésmente le dejas para ir a otra sección de tu plano.*

## 159

¡Ah, libertad! No hay nada como una buena escapada para lograr que fluya la adrenalina. Te diriges alegremente al *39* en donde puedes optar por las posibilidades que allí se te ofrecen.

## 160

Este sitio es más grande por dentro que por fuera. Cuando cruzas la puerta adviertes que tus pasos resuenan en las losas de mármol de este vestíbulo de techo alto; no es en manera lo que tú esperarías encontrar en una casita, incluso si hubiese espacio bastante, que desde luego no debería haber. Tienes una puerta a tu izquierda y otra a la derecha. Pero antes de precipitarte hacia uno u otro lado reparas en un plano del lugar, espléndidamente trazado, bellamente enmarcado y que cuelga del muro junto a la puerta.

*Encontrarás ese plano en el Apéndice, Plano 2.*

*Puedes emplearlo para explorar el edificio, pero ten en cuenta que, como es lógico, no puedes ir directamente a cualquier sección que se te antoje. Has de partir del vestíbulo y desplazarte de modo sucesivo.*

*Cuando hayas concluido tus exploraciones (o antes, si quieres), puedes regresar al 39 para elegir un nuevo destino.*

## 161

¡Te ha mordido! Ese pequeño animal de tantos colores te ha mordido, aferrándose a tu dedo con sus seis patas y atacándote malignamente con sus dientes multicolores.

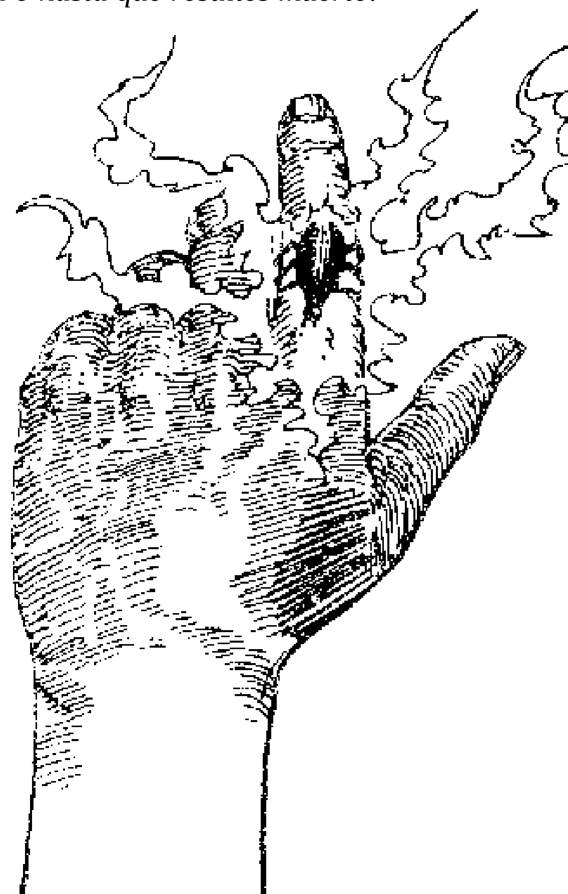
Te desembarazas del escarabajo, que se da a la fuga lanzando una risita. Te chupas el dedo y adviertes que éste comienza a tomar una curiosa tonalidad, mezcla de rojo, blanco y azul.

En sí misma la mordedura no resulta grave, porque sólo has perdido 1 PUNTO VITAL (aunque si esto te mata, debes pasar al 14), pero no hay duda de que está produciéndote algún efecto: toda tu piel adquiere un extraño tono multicolor.

Recoges la llave (que era lo que en primer lugar pretendías) y te la guardas cuidadosamente. Sin embargo, al regresar a la nave no puedes evitar la sensación de que te ha ocurrido algo terrible.

*Y así ha sido, en efecto. Al margen de que tu piel tenga ahora muchos colores (lo que inducirá a los argonautas a hablar mucho de la cuestión a tus espaldas, aunque su educación les impedirá decirte nada a la cara), la mordedura del escarabajo ha introducido en ti un cambio sutil. La*

*próxima vez que intervengas en un combate descubrirás muy pronto que has asumido determinadas características del escarabajo de muchos colores. Porque advertirás que sólo tienes 25* PUNTOS VITALES *y que para atacar con éxito necesitas un 7 o más. A cambio, tu nueva coloración resultará extremadamente confusa para tus enemigos y hará que les sea tan difícil acertarte que sólo lo lograrán una de cada dos veces, sea lo que fuere lo que indiquen los dados. Este efecto durará durante el resto de tu aventura o hasta que resultes muerto.*



*Ahora será mejor que vuelvas a tu nave y a la carta marina para buscar otro destino.*

## 162

El olor que hay aquí es absolutamente abominable, y no resulta difícil hallar la causa. Aproximadamente en el centro del suelo se encuentra el montón más grande que tú hayas visto de excremento, de color verde y luminoso. Por fortuna el monstruo que lo depositó no parece hallarse ahora por aquí.

*Esta caverna tiene dos salidas: una conduce al norte, al 183; la otra conduce al nordeste, al 177. Puedes seguir cualquiera de las dos, o examinar el montón de excremento yendo al 154.*

*También puedes volver por el camino que seguiste hasta aquí e ir al 199.*

## 163

El capitán Silver cuenta cuidadosamente las cien monedas de oro y te las entrega.

—¡Aquí tenéis, amigo mío! —dice con cordialidad—. Empleadlas para sobornar a ese tunante de Merlín y decidle que envíe al viejo John al sitio que le corresponde, con su compinche Jim y sus marineros. Y por la molestia, joven, tomad este pequeño regalo del capitán...

Y dicho lo cual extrae de un bolsillo de su andrajosa levita una botella de ron y una llavecita de oro.

—Se las robé al ciego Pew —murmura— sin que se diera cuenta.

—Gracias, señor —dices cortésmente mientras te prometes a ti mismo que no probarás el ron,

porque comienzas a sospechar de qué se quedó ciego Pew.

—Y ahora aprisa —dice Silver—. Buscad bien porque hasta que encontréis a ese pájaro de Merlín yo seguiré aquí, perdido y sin hablar con nadie que no sea mi loro.

*Ahora lo que has de hacer es regresar al «Argos» tan rápidamente como te sea posible, consultar tu carta marina y hallar otro destino.*

## 164

¡Parece que lo conseguiste! ¡La caja se ha abierto!

O quizás no lo conseguiste, porque también está abriéndose el huevo del interior. ¡Y de él surge (no vas a creértelo) un pequeño Tyrannosaurus Rex!

O tal vez lo conseguiste: la pequeña y espantosa bestia se muestra amistosa. Da un lametón a tu mano antes de alejarse de un salto para buscar una buena cueva donde vivir y crecer hasta ser bastante grande como para aniquilar aventureros audaces.

*Entre los restos de la cáscara del huevo hallarás una llavecita de oro. Puedes salir de la cueva, regresando al 115.*

## 165

Avanzas (un tanto de mala gana) hacia el poste y comienzas a desatar al guerrero.

—¡Alto!

Te detienes y al volverte encuentras a una bella muchacha que ha entrado en el calvero. Te mira irritada.

—¡Deja en paz a mi futuro marido! ¡Si insistes en soltarle será peor para vosotros dos!

El guerrero palidece y parece a punto de desmayarse.

—¡Sálvame! —gime—. ¡Soy demasiado joven para el matrimonio!

—Te he advertido... —dice amenazadora la bella muchacha.

*Aún tienes posibilidad de elegir. Si decides abandonar a este individuo gigantesco y brutal a un destino peor que la muerte, puedes alejarte bonitamente y regresar a la nave.*

*Pero si insistes en soltarle, lo probable es que tengas que luchar en el 155.*

## 166

Apenas has puesto pie en la nave cuando ésta se aparta de la orilla a una velocidad verdaderamente alarmante... Tan de repente, que te caes de mala manera en la popa y sobre tu popa. Cuando consigues levantarte, ves que te diriges hacia un banco de niebla, pero ignoras cuál será el medio de detener tu embarcación (y aún menos sabes lo que la impulsa a tan fantástica velocidad).

Frenéticamente revuelves todo el barco en busca del secreto que lo impulsa. Por un momento crees haber descubierto algo al encontrar una especie de pergamino mágico oculto bajo el asiento. Pero no existe en él sortilegio alguno, aunque hay trazada una curiosa serie de dibujos. Frunces el ceño mientras intentas entender los dibujos. Al comenzar a desplegar el pergamino, éste se vuelve cada vez más grande y engorroso, por lo que te ves obligado a plegarlo de nuevo.

Cuando has acabado de doblar el pergamino, ya te encuentras dentro del banco de niebla. Al cabo de unos instantes de profunda confusión, ves que has llegado a una pequeña roca que, por sus dimensiones, no merece ser llamada isla y que desde luego no figura en tu carta marina. Tras desembarcar, desaparece la nave negra, y por añadidura todo lo demás, a excepción del pergamino doblado que aún conservas en la mano.

Si no tienes mucho cuidado tu próxima escala puede ser el 14. Pero un joven y ya veterano lobo de mar como tú, nunca carece de recursos. Consideras la situación atentamente y la curiosidad te empuja a examinar de nuevo los dibujos. Adviertes entusiasmado que se trata de instrucciones para construir un barco. Desde luego, las instrucciones resultan complicadas, pero en tu situación actual todo lo que sirva para proporcionarte una embarcación es mejor que nada.

Estudias los dibujos en el Apéndice, *Dibujos para construir un barco*, y si eres capaz de

entenderlos suficientemente para hacerte un barco de papel, puedes regresar al «Argos» y elegir un nuevo destino en tu carta marina. Además, y si quieres, puedes llevar contigo el barco de papel a cualquier otro subsiguiente viaje a una isla y emplearlo cuando hayas acabado de verla para ir directamente hasta la isla más próxima. *¡Sin tener que recurrir a la Navegación Chapucera!*

*Si no consigues hacer un barco de papel, te pudrirás en esta isla hasta que exhausto, quemado por el sol y presa del hambre te conviertas en un cadáver que se dirija a las sombrías profundidades del 14.*

## 167

El túnel desciende durante casi cien metros, hasta concluir en una pequeña cueva en cuyo centro hay una enorme serpiente. Al entrar abre un ojo soñoliento y murmura:

—Un paso más y te devoraré.

*¿Das un paso más y pasas al 193?*

*¿O te vuelves por donde viniste y sigues por el otro túnel pasando al 189?*

## 168

No hay nada en la arqueta, a excepción de una llavecita, y aunque *es* de oro, resulta en verdad muy pequeña para poseer gran valor. Pero cómo tú tienes algo de urraca, la guardas cuidadosamente con el resto de tus propiedades.

*Ahora puedes optar entre examinar el trilito en el 91 o regresar a tu nave y elegir un nuevo destino en la carta marina.*

## 169

Llegas a otra caverna con todos los indicios de haber sido abierta en la roca volcánica, o al menos agrandada artificialmente. El suelo de la caverna se halla cubierto de cascotes y unas vigas de madera podrida sostienen el techo en media docena de lugares. Con franqueza, no parece muy seguro cruzar por aquí.

No lo es. En realidad, y especialmente en esta caverna, los apuros brotan a cada paso. Cuando te adelantas surge de entre unas peñas y se dirige agresivo hacia ti un rechoncho y musculoso monstruo de las rocas. Este ser, que tiene la altura de un armadillo (y se asemeja vagamente a tal animal), posee sólo 15 PUNTOS VITALES, pero las pesadas escamas que cubren toda la superficie de su cuerpo forman una armadura natural que resta 6 buenos puntos a cualquier daño causado por un golpe asestado contra él. El monstruo de las rocas es muy lento, así que tú podrás lanzar dos golpes por cada uno que lance él. A cambio, resulta extremadamente fuerte y por su naturaleza obtiene 5 puntos adicionales de daño que incrementarán los que consiga con los dados. El monstruo de las rocas asesta un golpe con éxito sacando 5 o más.



*¡El monstruo de las rocas... lento, pero peligroso!*

Y por si esto no fuera bastante, es posible que un combate provoque el derrumbamiento del techo. Por cada golpe asestado habrás de lanzar dos dados. Un resultado superior a 3 indica que la pelea puede proseguir con seguridad (bueno, seguridad por lo que a la propia pelea se refiere). Pero un resultado de 2 o 3 indica que inadvertidamente has tirado una viga. El subsiguiente derrumbamiento os enviará tanto a ti como al monstruo de las rocas al *14*.

*Si sobrevives, la galería del norte lleva al 191, y la galería del este conduce al 199.*



**170**

Te desplazas hacia el este, caminando durante casi veinte minutos hasta que adviertes que te aproximas a una enorme figura de piedra, muy semejante a las que existen en la isla de Pascua. Al acercarte ves que la boca de esta enorme cabeza se encuentra hábilmente articulada, de modo que, en ciertas circunstancias, puede abrirse y cerrarse, dando la impresión de hallarse viva.

Cuando das la vuelta al enorme rostro, descubres detrás tres palancas, próximas a su base. Por encima de las palancas hay grabado un mensaje en la piedra.

AVISO<br>SÓLO ACCIONANDO LA PALANCA CORRECTA<br>NO SE CORRE PELIGRO

Piensa, vagabundo, en dónde estás. Eso, multiplicado por cinco, luego por diez, luego añadido lo mismo, con algo más equiparable a tu ubicación presente, y ganarás gran premio a tu perspicacia. Cualquier otra cosa será tu perdición.

*

Al examinarlas más de cerca adviertes que las palancas están numeradas del 1 al 3.

*Pero ¿estás dispuesto a correr un riesgo al tirar de una de las palancas con la promesa de un «gran premio»? Si mueves la palanca 1, pasa al 202. Si pruebas con la palanca 2, pasa al 178. Si intentas accionar la palanca 3, pasa al 186.*

*Desde luego, puedes no tocar ninguna, en cuyo caso regresarás al 127 para tomar otra dirección, o volverás a tu nave y elegirás una nueva isla en tu carta marina.*

## 171

No fuiste lo bastante rápido. La oleada de luz purpúrea te ha alcanzado de lleno.

—¡Joink! —gruñes aterrado.

*¿Joink?* ¡Esa maldita puerca te ha convertido en un cerdo! Te encuentras ante Hécate, la peor de todas las brujas, famosa por transformar en cerdos a los aventureros de la antigua Grecia.



El cerdo en que acabas de convertirte tiene sólo 15 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 6 o más y no logra otro daño que el que indiquen los dados, pues los cerdos son en general malos luchadores. No resulta mucho, pero no dispones de otra cosa ahora que Hécate se propone hacerte torreznos. A la hora de pelear, Hécate tiene 25 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 4 o más y se apunta un daño adicional de 2 puntos en razón de la longitud de sus uñas.

*Si resultas muerto en el combate, pasa al 14.*

*Si consigues matar a Hécate, tus problemas distan de haberse solucionado, pues sigues teniendo la forma de un cerdo. Regresa al «Argos» y explica lo sucedido a los argonautas, que se mostrarán muy comprensivos pero no especialmente eficaces al respecto. Puedes emplear tu carta marina para elegir tu próximo destino, pero seguirás siendo un cerdo, con los* PUNTOS VITALES *y la capacidad combativa de un cerdo, hasta que concluyas la aventura o resultes muerto, y cualquiera sabe cuál de estos desenlaces se halla más cercano.*

## 172

Te alejas de la cueva y comienzas a retroceder hacia la costa, en donde dejaste tu lancha. El problema es que todas estas retorcidas formaciones rocosas resultan extremadamente confusas...

*Será mejor que lances dos dados. Si sacas de 8 a 12, encuentras el camino de regreso a la lancha de remos y puedes volver a tu nave y a la carta marina para elegir otro destino.*

*Si sacas menos de 8, describes un círculo hasta hallarte de nuevo ante la misma boca de la*

*cueva en el 117.*

## 173

Valía la pena explorar las ruinas. Junto a los restos de un muro medio derrumbado encuentras una pequeña arqueta y dentro de la arqueta hay... ¡una segunda arqueta!

Y dentro hay otra, y en el interior de ésta, otra. Y así sucesivamente, como muñecas rusas, hasta que te encuentras con una minúscula arqueta no mayor que una caja de rapé. La abres y retrocedes alarmado cuando algo de un brillante color naranja comienza a brotar de allí y a crecer hasta que se alza por encima de ti a gran altura.

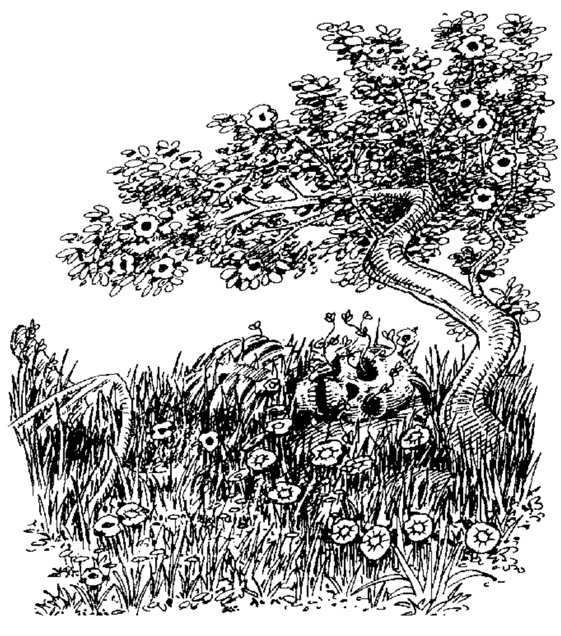
¡Es un globo! ¡Un globo de aire caliente, completo, con su barquilla plegable de mimbre! ¡Qué hallazgo! Puedes utilizar este globo para ir directamente a cualquiera de las otras secciones de esta isla (aunque, por desgracia, no a otra isla).

*Tus opciones son 51, 112, 65, 120, 97 y 88.*

## 174

¡Qué momento más inoportuno para empezar a atracarte! Mientras comes, eres sorprendido por un grueso contingente de guardias.

Peleas valientemente, acometiéndolos con un muslo de pollo y acosándolos con un tallo de apio, pero te dominan al punto y te conducen al 114.



## 175

¡Parece que lo conseguiste! ¡La caja se ha abierto! O quizás no lo conseguiste, porque también está abriéndose el huevo del interior. ¡Y de él surge (no vas a creértelo) un pequeño Tyrannosaurus Rex!

*Si piensas que las cosas serán fáciles con el bebe estás muy equivocado. Recién nacido o no, este pequeño horror tiene un tamaño de casi 1,80 metros, posee 50* PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 o más, logra un daño adicional de 4 puntos, jamás ofrece una reacción amistosa y es todavía demasiado joven e inocente para aceptar sobornos. Su piel no es tan gruesa como la de un Tyrannosaurus adulto, pero aun así tendrás que restar 2 puntos de cualquier daño que le inflijas.*

*Si Bebesaurus Rex te mata, pasa al 14.*

*Si le matas tú, hallarás una llavecita de oro entre los restos de la cáscara del huevo. Podrás abandonar la cueva regresando al 115.*

## 176

Sabe bastante bien y te ha proporcionado un cosquilleo vigorizante que sube y baja por la espina dorsal. Aunque esto no afecta a tus PUNTOS VITALES, descubrirás que la próxima vez que combatas tu adversario sólo será capaz de apuntarse la mitad del daño que revelen sus dados. Por desgracia, el efecto desaparece después de una pelea.

*Examina tu plano para averiguar a dónde puedes ir cuando salgas del templo.*



## 177

Otra caverna que constituye un callejón sin salida. Y por las trazas, parece vacía. Después de andar tanto tiempo tienes que volver por donde viniste. Pero no has sido el único. Alguien escribió algo en uno de los muros.

Estudias el mensaje, frunciendo el ceño. Dice así:

*Es fácil ver en la caja lo guardado,*
*Pero abrirla requiere un ingenio probado.*
*Observa el arco iris. Advierte el orden de sus colores,*
*Síguelo para elegir. De otro modo la muerte*
*Te aguarda con sus horrores.*

Una terrible advertencia y muy posiblemente un consejo útil, excepto que aquí no hay ninguna caja. Ni cualquier otra cosa, en realidad.

*No te queda más remedio que regresar al 162 y escoger otra dirección.*

## 178

Con un rechinamiento de engranajes ocultos, la enorme boca se abre, dejando caer 3.500 monedas de oro y un talismán que posee el efecto de restar un punto a la primera tirada de dados de tu adversario durante el combate.

*Recoge este interesante botín y regresa al 127 para elegir otra dirección o para volver a tu nave y, escoger una nueva isla en tu carta marina.*



## 179

Apuros, con mayúscula, que en este caso es una H porque en el terraplén anillado te acecha una hidra. Esta enorme serpiente de siete cabezas parece guardar una arqueta que tal vez contenga (o tal vez no) algo valioso.



*Una hidra permanece al acecho, guardando una arqueta.*

Aunque no muy complacida por verte, la hidra no te atacará a menos que muestres intención de dirigirte hacia la arqueta. Si decides acercarte, deberás saber que este ser tiene 10 PUNTOS VITALES *por cabeza* y que habrás de exterminar a cada una separadamente antes de que se convierta en hidra difunta. En combate, las cabezas atacan una tras otra, y sólo cuando las siete hayan atacado llegará tu turno. Cada cabeza necesita sacar un 6 o más para asestar un golpe, y logra un daño adicional de 1 punto. En otras palabras, un monstruo muy desagradable, a no ser que tengas algo de magia para emplearla contra este bicho.

*Si peleas contra la hidra y consigues derrotarla, podrás examinar la arqueta pasando al 168. Si el monstruo te mata, lo único que podrás examinar será el 14.*

*Si decides rehuir a la hidra (y nadie te lo censuraría), aún puedes examinar el trilito en el 91, o incluso regresar a tu nave y elegir un nuevo destino en la carta marina.*

## 180

Esta debe ser la decisión más estúpida que hayas tomado en cualquier aventura. Hay ahora tantos guardias en el pasillo que apenas tienes sitio para emplear un arma. Guardias que se columpian en las arañas. Guardias que surgen de trampas abiertas en el suelo. Guardias que se dejan caer de

trampas abiertas en el techo. Afuera, en toda la comarca, se escucha el sonido de ejércitos de guardias en movimiento. Por el cielo, grandes bandadas de aves traen más guardias. Rumbo a la isla navegan a toda vela flotas de guardias. ¡Y todos se dirigen hacia *ti!*



*El lugar está ahora tan lleno de guardias que apenas tienes sitio para blandir tu espada.*

*De acuerdo, resulta un poco exagerado. Pero aun así son muchísimos los guardias. Probablemente, la mejor manera que tienes de hacer frente a la situación es lanzar seis veces un solo dado. Si consigues sacar un 6 cada vez, entonces has aniquilado a todos los guardias. Pasas sobre los cadáveres y te diriges a cualquier otra estancia del plano a la que puedas llegar desde este pasillo. Si no logras sacar un 6 seis veces seguidas, lanza ahora los dos dados. Si sacas de 2 a 6, pasa al 14. Si sacas de 7 a 12, te capturan y te lanzan a un calabozo en el 114.*

## 181

—¡Tonterías! Está muy claro que este joven no sabría distinguir a un cíclope de una tarta —dice el segundo pájaro—. Ni tú tampoco, según me parece.

—¿Estás llamándome tarta? —inquiere agresivamente el primer pájaro.

—Ni muchísimo menos —replica el otro—. Eso sería ofender a la inteligencia de una tarta, comparándola con alguien tan zoquete como tú.

Tras este intercambio verbal, y como cabía suponer, los dos pajaritos pasan a los hechos, empezando a balancearse cada uno sobre una pata mientras que con la otra se golpean recíprocamente.

—¡Un minuto! —exclamas—. ¡Deteneos en seguida! O al menos dejad de pelear hasta que me hayáis dicho en dónde puedo conseguir eso valioso que mencionasteis.

Con gran sorpresa por tu parte, se detienen, se miran el uno al otro y luego te observan.

—Este mastuerzo es bastante codicioso, ¿no te parece? —comenta uno de los pájaros, que habla con acento de Oxford—. Nos proporciona una respuesta errónea y aún espera un premio.

—Sí —admite el otro—. Vamos a darle leña.

—¡Eh! —protestas—. Yo no pienso pelear con unos pajaritos.

—Entonces, tal vez te guste pelear con nuestra hermana mayor —añade el otro pájaro, que tiene acento de cargador de muelle, mientras se lleva una patita al pico y lanza un silbido estridente.

—Realmente no... —empiezas a decir. Pero antes de que puedas acabar, el aire por encima de tu cabeza se agita con el batir de unas potentes alas. Alzas la vista, angustiado, y ves que un enorme ser de cuerpo de ave y cara de mujer rabiosa se lanza en picado hacia ti.

*Se trata de una arpía, uno de los monstruos menos agradables que amenazan a los aventureros de la antigua Grecia. Posee 30* PUNTOS VITALES, *asesta un golpe sacando 5 o más, logra un daño adicional de 3 puntos gracias a sus malignas garras y resulta muy difícil de alcanzar, por lo que de cada tirada de dados que lances por ti tendrás que restar automáticamente 2 puntos.*

*Si la arpía te mata, pasa al 14. Si matas a la arpía puedes proseguir tu exploración, pero descubrirás que describes un círculo y acabas en el 111.*

## 182

—¡Si crees que soy tan estúpido como para creerme esa sarta de mentiras, mejor que pienses en otra cosa! —dices al brutal guerrero—. Tu cuento se halla tan repleto de contradicciones que es enteramente ridículo.

—¿Contradicciones? —dice boquiabierto el maniatado guerrero—. ¡Dime una! ¡Venga, dime una!

—Bien, por ejemplo, el hecho de que un tipo horrible y plebeyo como tú no quiera casarse con una bella princesa.

—¿Has estado casado alguna vez? —pregunta.

Mueves negativamente la cabeza.

—Bueno, en realidad, tampoco yo, y aguardo a la mujer de mis sueños. No tengo intención de aceptar a la primera princesa que se le ocurra fijarse en mí. Sobre todo una incapaz de ver más allá de los músculos de un hombre.

—Di cuanto te plazca —afirmas con seguridad—. Pero me temo que no haya ninguna princesita.

—Pues claro que la hay —Insiste el guerrero—. Mira, ahora está acechando tras de ti.

—Invéntate otro cuento porque éste no me lo trago —le dices con énfasis, un segundo antes de que una oleada de magia purpúrea lanzada por una bella princesita que se hallaba a tus espaldas te levante en el aire y te deposite (mágicamente) en una oscura celda de otra isla.

Pasa a la sección 114.

## 183

Desdichadamente, por aquí no se va a ninguna parte. La galería te conduce hasta una caverna cuya única salida es la que tú empleaste para llegar.

Pero por fortuna, esta cueva fue excavada antaño por cualquiera sabe quién (quizás por los infortunados enanos asesinados en el 199) y todo el lugar rebosa de ricas pepitas de oro.

Lanza dos dados y multiplica por dos para determinar cuántas pepitas encuentras. Ahora lanza de nuevo los dados y multiplica el resultado por 50 para averiguar el valor de cada pepita.

*Cuando hayas recogido el botín, tu única opción es regresar al 162 y escoger otra posibilidad.*

## 184

Has encontrado una llavecita de oro en el fondo de la olla (entre una patata y una zanahoria, para ser exactos). Aparte de eso, no hay nada más, excepto los huesos mondos de antiguos aventureros.

*Ahora puedes regresar al 124 y, si lo deseas, explorar el túnel de la derecha pasando al 167. También puedes dejar simplemente la cueva y volver a tu nave y a la carta marina.*

## 185

¡Has sido teleportado! No hay ninguna duda. Estás de vuelta al «Argos», rodeado por el pasmado grupo de argonautas.

*Lo que significa que lo único que puedes hacer es arriesgarte a la Navegación Chapucera para tratar de volver. O también optar inmediatamente por otra isla.*

## 186

Con un lento rechinar de engranajes ocultos, la estatua se viene abajo, amenazando aplastarte como a un mosquito.

*Lanza dos dados. Si sacas 10 o más consigues no ser aplastado como un mosquito, pero tus nervios quedan tan destrozados que has de volver inmediatamente a tu nave. Si sacas menos de 10, hallarás en el 14 tus restos apisonados.*

## 187

*¡Ping!*

Una flecha verde y luminosa aparece en el suelo bajo tus pies.

—Magnífico —cuchichea la voz—. Ahora todo lo que tienes que hacer es seguir las flechas.

Te adelantas cautelosamente y aparece otra flecha, y luego otra.

—Un último consejo —cuchichea la voz—, ya que has sido suficientemente listo para leer mis pensamientos. Si concluyes esta aventura, acuérdate de llamarme de nuevo. Soy la única que puede decirte en dónde hallarás a Excalibur.

Te detienes muy intrigado. ¡Excalibur es la espada del Rey Arturo!

—¿Qué quieres decir? —preguntas, olvidándote por completo de hablar en voz baja debido a tu excitación.

Pero nadie te responde.

*Resulta muy irritante, aunque de nada vale preocuparte ahora por eso. Sigue las flechas hasta que te saquen de esta mágica oscuridad en el 196.*

## 188

¡Parece que lo conseguiste! ¡La caja se ha abierto!

O quizás no lo conseguiste, porque también está abriéndose el huevo del interior. ¡Y de él surge (no vas a creértelo) un pequeño Tyrannosaurus Rex!

Si piensas que las cosas serán fáciles con el bebé, mejor que pienses otra cosa. Recién nacido o no, este pequeño horror tiene un tamaño de casi 1,80 metros, posee 50 PUNTOS VITALES, ataca sacando 5 o más, logra un daño adicional de 4 puntos, jamás ofrece una reacción amistosa y es todavía demasiado joven e inocente para aceptar sobornos. Su piel no es tan gruesa como la de un Tyrannosaurus adulto, pero aun así tendrás que restar 2 puntos de cualquier daño que le inflijas.

*Si Bebesaurus Rex te mata, pasa al 14.*

*Si le matas tú, hallarás una llavecita de oro entre los restos de la cáscara del huevo. Podrás abandonar la cueva regresando al 115.*

## 189

Hay una luz allá adelante.

Avanzas en esa dirección y llegas a una caverna iluminada por las ondulantes llamas de una gran hoguera. Encima cuelga una olla aún más grande que la que viste en la cueva anterior. Junto al fuego se halla de pie un gigante de un solo ojo.

Te mira y se humedece los labios.

—¡Ya es hora de comer! —observa con satisfacción.

Para tu desgracia debo anunciarte que te has metido en el antro del Cíclope, un gigante de un solo ojo cuyo plato favorito es el aventurero. Peor noticia aún es la de que posee 50 PUNTOS VITALES, porta un enorme garrote con el que obtiene un daño adicional de 8 puntos y ataca con éxito sacando 5 o más. Todavía más desagradable es el hecho de que no puede ser sobornado y que nunca muestra una reacción amistosa.

Pero no todo son noticias malas: afuera aún hace buen tiempo.

*Si el Cíclope te mata, te devorará y arrojará tus huesos al 14.*

*Si tú matas al Cíclope, puedes registrar la cueva en el 184.*

## 190

Bien pensado. A nadie en su sano juicio se le ocurriría tratar de pelear con tantos guardias.

*Sin la menor ceremonia te conducen atado de pies y manos hasta una celda en el 114.*

## 191

Hay un curioso eco en esta caverna, como si alguien te murmurara:

—Vuelve... vuelve... vuelve.

Pero la caverna se halla vacía, así que puedes decidir ignorar el consejo.

*Los túneles de salida de la caverna conducen al 169 y al 101.*

## 192

Pues claro que está resbaladizo, hasta tal punto que ya no puedes seguir andando. Vas cayéndote y deslizándote. La galería se torna tan pendiente, aún más todavía, que prácticamente es ya una tolva que te arroja a...

Qué oscuro está esto (por no decir nada del frío). Y la oscuridad tiene que ser mágica, pues al cabo de unos segundos descubres que nada en absoluto puede dispersarla. Empiezas a dar vueltas, esperando hallar una pared, pero casi quince minutos después aún sigues dando vueltas sin haber hallado nada que te ayude a orientarte.

—¡*Pchssst*!

Dejas de dar vueltas para escuchar.

—¿Hay alguien por ahí? —preguntas un poco nervioso.

—No —cuchichea una voz tan cerca de tu oído que estás a punto de dar un bote.

Cuando tu corazón deja de golpear en tu pecho y recobras el aliento, dices audazmente:

—Sino hay nadie ahí, ¿cómo es que te he oído hablarme?

—Una buena pregunta —cuchichea la voz—. Pero yo tengo una mejor. Presta mucha atención.

—De acuerdo —respondes también con un cuchicheo. (Es curioso, ¿verdad?, que te sientas siempre obligado a responder en voz baja cuando alguien te pregunta algo en ese tono.)

—Bien —cuchichea la voz.

Al cabo de un rato cuchicheas tú:

—No dices nada.

—Es porque estoy pensando —cuchichea la voz—. Concretamente, estoy pensando un número, ¿puedes imaginar cuál es?

—¡Qué... —empiezas a decir en voz alta. Pero luego, al recordar tu situación, cuchicheas—: ¡Qué estupidez! ¿Cómo voy a imaginar en qué número estás pensando? ¡Podría ser cualquiera, desde 6 a 128.753.209!

—No —cuchichea la voz—. No es ninguno de esos dos. Te facilitaré un poco las cosas.

Sumaré cinco al número en que estoy pensando. Luego restaré dos. Luego sumaré quince. Después restaré el número en que estoy pensando. Luego multiplicaré por dos. Finalmente sumaré ciento cincuenta y uno. ¿Puedes decirme el número que resulta?

Bueno, si puedes, pasa a la sección que tenga el número que has calculado.

## 193

Con valentía, das un paso más. La serpiente se alza para atacarte.

Te adelantas decidido a acometerla, pero antes de que estés cerca del reptil, aparece, quién sabe de dónde, un animal pequeño y peludo. Ataca a la serpiente con sus zarpas delanteras, gira sobre una de sus patas posteriores y lanza con la otra un golpe de karate al cuello del reptil, dejándolo inconsciente.

—Odio a las serpientes —observa con un acento extraño el pequeño y peludo animal, mientras se sacude el polvo. Y añade —. ¿Tú no, sahib?

—Bueno, sí, también las odio yo —replicas un tanto inseguro—. Pero ¿quién eres tú?.

—Gopi Krishna a tus órdenes. Pertenecí a un Regimiento de Mangostas, el Tercero de Lanceros Bengalíes. Ahora estoy en situación disponible como soldado mercenario. Si quieres, puedes contratarme. Mi soldada es de 10 monedas de oro por cada sección que visitemos juntos.

Lo que puede ser mucho si aún te queda un largo camino por recorrer. Claro que Gopi se encargará de evitarte todos los combates, si te encuentras con alguna otra serpiente o culebra. Pagándole no precisarás lanzar ni un solo golpe, lo que puede ser muy útil en determinadas circunstancias.

Si decides contratar a la mangosta, resta 10 monedas de oro de tu tesoro particular por cada nueva sección que visitéis juntos. Si resuelves lo contrario, simplemente déjale aquí.

*En cualquier caso, te quedan las opciones de volver al 124 y seguir por el túnel de la izquierda hasta el 189 y la de regresar a tu nave y elegir un nuevo destino entre los que figuran en tu carta marina.*

## 194

Regresas a tu nave con el escarabajo de múltiples colores, preguntándote vagamente si tomaste la decisión adecuada.

*Pero ya es demasiado tarde para preocuparse. Saca tu carta marina y elige otro destino.*

## 195

—¡Estás en mi poder, viejo estúpido! —gritas lanzándote hacia él.

Pero el viejo estúpido agita una de sus estúpidas manos y murmura:

—Seransion Azumopath Nectanebo Dumkoff.

En ese mismo instante eres presa de un torbellino mágico, semejante a los utilizados por Merlín en sus sortilegios de teleportación.

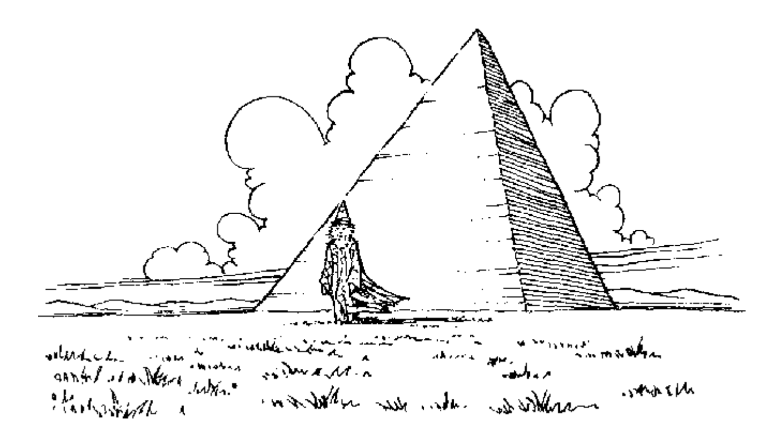
*Durante lo que te parece una eternidad das vueltas en una vertiginosa negrura hasta que por fin te ves de vuelta al «Argos» sin más opción que la de elegir un nuevo destino en tu carta marina.*

*Nota: si lo deseas, puedes volver a la isla que acabas de dejar, pero tendrás que correr el riesgo de la Navegación Chapucera y reiniciar la visita desde el principio.*

## 196

Sigues las flechas luminosas mientras el túnel asciende y por último desemboca en la cegadora claridad del día.

Cuando tus ojos se adaptan al sol, puedes ver que te hallas de pie en una planicie ancha y cubierta de hierba. Aproximadamente en su centro se alza una alta pirámide. De allí viene corriendo hacia ti alguien vestido de blanco, cuya figura te resulta muy familiar. Luce su caperuza de mago sobre un espeso vendaje que envuelve su cabeza.



—¡Merlín! -gritas enardecido-. ¿Sois vos, Merlín?

—¡Pues claro que soy yo! —exclama con aspereza Merlín—. ¿Quién otro podría ser? ¿Y qué es lo que te retiene aquí? Me apostaría que el enredar con monstruos, como hacen ahora todos los aventureros jóvenes. No tienes ningún sentido de la medida. En absoluto.

—Perdonadme, señor. Pero ¿qué le sucedió a vuestra cabeza?

—Chocó con un cubo —te explica Merlín irritado—. Pero eso no importa ahora. Mientras tú estabas divirtiéndote y tumbándote al sol, los sajones estaban invadiendo Avalon. Verdaderas hordas. Hombres altos y temibles que llegaron en naves. Peor aún, el Rey ha perdido su espada. Sí, Excalibur. O no sabe en dónde la ha puesto o se la han robado, y por eso no puede pelear. Tenemos que volver. Al menos volverás tú. Eres el único capaz de detener a los sajones. Y encontrar a Excalibur; aunque ya harás eso más tarde, cuando hayas arrojado a los sajones. Vamos, rápido.

—Me temo que yo tampoco tengo espada —dices disculpándote—. Quiero decir que no he contado con la fiel EJ en toda esta aventura.

—¿Espada? —pregunta Merlín—. ¿Espada?

¿Qué estás diciendo de una espada? Por buena que sea no puedes acabar con todo un ejército tan sólo con una espada. Tú necesitas magia. Una gran magia. Una magia superlativa. Magia de poder casi inimaginable.

—Me temo que tampoco tengo eso. No poseo nada para acabar con todo un ejército sajón.

—Tampoco yo —responde Merlín—. Pero en la pirámide hay algo adecuado. Todo lo que tienes que hacer es conseguirlo y regresaremos a Avalon. —Titubea casi imperceptiblemente y luego añade—. Ten cuidado con la momia.

*Y como Merlín jamás te permite elegir acerca de nada, será mejor entrar en la pirámide en el* *203*.

## 197

La puerta da paso a una opulenta cámara, vacía como el resto (lo que quizás explica por qué no había guardias afuera). Sobre el montón de cojines de seda que presumiblemente sirven a Colquis de cama, cuelga un curioso tapiz. El tapiz muestra una enorme calavera con una sola cuenca ocular en el centro, en vez de las dos habituales. Debajo figura recamada una sola palabra: «CUIDADO».

Esto te pone muy nervioso pero no te aclara nada. Comienzas a registrar la estancia. Aunque hay algunas lujosas prendas de vestir (como cabía esperar de la habitación de un rey), nada más de valor te llama la atención, hasta que piensas en buscar bajo los cojines del lecho. Y allí encuentras un pergamino. La caligrafía es casi tan mala como la de Merlín, lo que indica que debe tratarse de un pergamino mágico, ya que por lo general los hechiceros tienen una letra casi tan ilegible como la de los médicos. Pero al cabo de unos momentos de concentración consigues leer lo que dice.

Es un bonito hallazgo. El pergamino está encabezado por el epígrafe SORTILEGIO DE ILUSION y las instrucciones te dicen cómo crear un maravilloso efecto mágico. En sí mismo, el sortilegio resulta difícil porque te exige que saques 11 ó 12 con dos dados. Pero si lo consigues, logras la ilusión de una llamarada tan grande y potente que destruirá por completo a cualquier enemigo o

grupo de enemigos... *pero sólo a condición de que crean que es real.* Con objeto de comprobar si el enemigo cree o no en lo que está viendo, tienes que lanzar un dado. Si sacas más de 3, el enemigo se lo cree. (Cuando lances la llamarada contra un grupo, deberás comprobar que se lo cree cada uno de los enemigos.) La práctica de este sortilegio no te cuesta PUNTOS VITALES y puedes emplearlo tan a menudo como quieras; pero una vez que un enemigo muestre no creer en la ilusión, el sortilegio nunca volverá a ser eficaz contra él.

*Guarda cuidadosamente el pergamino y vuelve al 80, en donde es posible que gustes de pelear con las nuevas guardias que te esperan al pie de la escalera.*

## 198

Rompes silenciosamente el cristal.

De acuerdo: rompes ruidosamente el cristal, porque esa es la única manera de romper un cristal. Pero no logras tu propósito de pasar desapercibido, pues has atraído a los guardias que hay en todo este edificio. Vienen como un torrente, tras haber salido por diversas puertas y corrido por distintos pasillos, de tal modo que todo vibra con el sonido de sus pisadas. Son *centenares.*

*Si estás resuelto a combatir a centenares de guardias*, pasa al 180.

*En* caso *contrario puedes rendirte pasando al* 190.

## 199

Esto es interesante. Acabas de entrar en lo que a primera vista parece ser una caverna natural, pero el suelo está cubierto de infinidad de herramientas de minería, rotas y mohosas: palas, zapapicos, bedanos, capachos, etc. Y diseminados entre tales herramientas aparecen los fragmentados restos de cerca de un centenar de diminutos esqueletos.

La caverna se halla extrañamente silenciosa, como si fuese un vasto mausoleo. Pero allá adonde miras adviertes los signos de una terrible violencia que tuvo lugar aquí en un lejano pasado. Tu imaginación empieza a trazar una horrenda imagen. Es la imagen de un equipo de mineros enanos sorprendidos en su trabajo por algún inimaginable ser que mató a todos. ¿Pero qué clase de ser podría haber realizado semejante carnicería? Y, lo que es más importante, ¿no estará todavía aquí, acechando en el laberinto de cuevas que se comunican entre sí y por el que has entrado?

*Desde luego, aún puedes regresar a tu nave y elegir un nuevo destino.*

*Pero si decides seguir adelante, un túnel que parte de la caverna hacia el este te llevará al 162, mientras que otro túnel que parte hacia el noroeste te llevará al 169.*

## 200

Bien hecho. Falló con su rayo de luz purpúrea. Pero ahora corre hacia ti, resuelta a despedazarte.

—Ya te enseñaré a no molestar a la princesa Hécate —grita al tiempo que lanza un golpe de karate contra tu cabeza.

*Hécate tiene 25* PUNTOS VITALES, *logra asestar un golpe sacando 4 o más y consigue un daño adicional de 2 puntos mediante sus largas uñas.*

*Si resultas muerto en este combate, pasa al 14.*

*Si sobrevives, hallarás que Hécate llevaba una llavecita de oro y, un pergamino mágico. El pergamino contiene un sortilegio, que sólo puede emplearse una vez, para trocar a un enemigo solitario en un cerdo con 15* PUNTOS VITALES, *que aseste un golpe sacando 6 o más y que sólo causará el daño que señalen los dados. Es un magnífico sortilegio, pero para ponerlo en marcha necesitarás sacar 4 o más, lanzando dos dados. Y una vez que lo hayas empleado, con éxito o sin él, desaparece para siempre.*

*Ahora vuelve al «Argos» y elige otro destino en la carta marina.*

## 201

Aquí existe algo curioso. Se trata de una enorme burbuja en el agua que hay en el fondo del pozo, tan grande que puedes ponerte en pie y respirar dentro de la burbuja.

Cuando te has recobrado de la sorpresa miras en torno de ti. Hay un pedazo de pergamino clavado en la pared interior de la burbuja con una pequeña y trabajada daga de bronce. En el pergamino aparecen estas palabras:

SD DRODQÑ DM HRKZ ODQCHHCHZ RSÑO HMUZRHÑM RZIÑMZ HMLLHMDMSD RSÑO ZCHITMSÑ LZUD RSÑO LLDQKHM

Quizás sea griego, o a lo mejor está en clave. En el suelo de la burbuja, bajo la nota, hay una llavecita de oro.

*Tanto si entiendes como si no entiendes la nota, aquí no hay nada más. Toma tu llave de oro y trepa por el pozo para que puedas volver a tu nave y a tu carta marina.*

## 202

Con un lento rechinar de engranajes ocultos, la estatua se viene abajo, amenazando aplastarte como a un mosquito.

*Lanza dos dados. Si sacas 10 o más, consigues no ser aplastado como un mosquito, pero tus nervios quedan tan destrozados que has de volver inmediatamente a tu nave. Si sacas menos de 10, hallarás en el 14 tus restos apisonados.*

## 203

Adviertes con creciente alarma que Merlín se queda muy atrás cuando tú penetras en el sombrío túnel que se hunde en el corazón de la enorme pirámide. Pero no te queda otro remedio que seguir adelante.

El túnel se extiende a nivel del suelo durante unos cien metros. Luego concluye en un tramo de peldaños pétreos. Desciendes hasta lo que parece ser una cripta cúbica, revestida de piedra, en cuyo centro hay un sarcófago de granito. No existe otra cosa dentro de esta estancia, ni el menor atisbo de la Magia superlativa que mencionó Merlín.

Te adelantas para examinar el sarcófago. La tapa ha sido trabajada y adornada de un modo muy bello para semejar el cuerpo yacente de algún antiguo faraón. En los costados han tallado jeroglíficos egipcios. El trabajo es tan perfecto que necesitas casi cinco minutos para descubrir el resorte oculto. Pero acabas por hallarlo y, cuando lo accionas, la tapa del gran féretro de granito se abre sin ruido.

—¡Hola, pelele! —dice la momia, tendiendo hacia ti unas enormes y vendadas manos.



*¡Hola, pelele! —dice la momia, tratando de alcanzarte.*

Aunque bastante podrido ya, este cadáver conserva aún 33 PUNTOS VITALES. Quizás no te parezca mucho hasta que te enteres de que la momia está mágicamente protegida, de forma que tienes que restar 5 puntos de cada tirada de dados que realices para tratar de alcanzarla. (Incluso las armas mágicas, que suelen llegar al objetivo de modo automático, necesitarán 5 o más para ser eficaces contra este horror.) Por otro lado, la momia se anota en su beneficio todo lo que señalen sus dados (sin puntos adicionales) y ataca con éxito sacando 4 o más. Peor aún, el roce con la momia es tan venenoso que después de que su primer golpe con éxito te haya alcanzado, perderás 5 PUNTOS VITALES adicionales a cada turno de la pelea (incluyendo tus propios ataques), debido al hecho de que el veneno estará devorándote las entrañas.

*La única cosa buena es que si consigues matar a la momia se interrumpe el efecto del veneno. Si fracasas, pasa al 14, aunque puedes volver directamente a la isla en el 122 (con las llaves de oro intactas), tras haber lanzado los dados para determinar tus nuevos* PUNTOS VITALES. *Si consigues hacer pedazos a la momia, hallarás en el fondo del sarcófago un bastón de mando de ébano.* Tómalo en seguida y continúa leyendo...



# LA INVASIÓN SAJONA

El sol se refleja en las armaduras de los dos grandes ejércitos formados en la vasta planicie, uno frente a otro. Los únicos sonidos que se perciben son el ligero rechinar de los paramentos metálicos de los caballos de guerra y el ocasional crujido de las articulaciones de las armaduras cuando los caballeros se agitan, aguardando impacientes la señal.

En un otero desde el que divisa el campo de batalla, el Rey Arturo se apoya desconsolado sobre una espada enorme (pero desde luego carente de magia). A su lado se encuentran el fiel sir Lanzarote y el Rey Pellinore, el viejo guerrero. Los rostros de los tres revelan una profunda preocupación.

—Hoy morirán muchos hombres buenos —observa entristecido Arturo—, sea quien fuere el que se alce con la victoria.

—Mais oui —reconoce sir Lanzarote, que a veces emplea su lengua nativa cuando se siente especialmente nervioso.

—Lástima que no hayamos podido hallar a ese viejo estúpido de Merlín —dice el Rey Pellinore—. Un poco de magia nos habría servido de mucho en esta situación.

—Jamás aparece cuando se le necesita —comenta suspirando el Rey—. Supongo que mejor será dar la señal para que se inicie la batalla. Por mucho que me desagraden las guerras, realmente no podemos permitir que los sajones arrollen todo el país.

Se aparta de sus compañeros y alza su espada muy por encima de su cabeza. En el acto le responden los vítores de los hombres de abajo (y un rugido insultante de los guerreros que ocupan el otro lado de la planicie). Como olas enfrentadas, los dos grandes ejércitos comienzan a aproximarse. Resplandecen las armas ya prestas para la matanza.

Entre el estruendo de los cascos se detienen las unidades de caballería que forman las vanguardias de los dos ejércitos. En aquel instante un silencio de sorpresa cae sobre toda la llanura. Tras el resplandor de un gigantesco relámpago ha aparecido entre los dos ejércitos una pequeña figura que porta un bastón de mando de ébano (y que extrañamente viste una túnica de estilo griego).

—¿Quién es? —pregunta Pellinore—. No puedo verle desde aquí.

—Su aire me parece familiar —declara sir Lanzarote, frunciendo el ceño.

—¡Por San Jorge! —exclama el Rey—. ¡Creo que es Pip!

Los hombres del ejército del Rey Arturo parecen haber llegado a la misma conclusión, porque hasta los cielos se alza como un súbito trueno el rugido de sus aplausos.

La pequeña figura avanza tres pasos hacia los sorprendidos sajones y luego golpea una sola vez el suelo con la contera del bastón de mando de ébano.



*Golpeas el suelo con la contera de tu bastón de mando.*

Durante un instante nada sucede. Después surge, tenue al principio, un sordo rumor que procede de las profundidades, bajo los pies de los dos ejércitos enfrentados. ¡El rumor se torna en estruendo, en vibración que agita la misma tierra hasta que ésta comienza a moverse!

Del bastón de mando de ébano brota un surtidor de brillante luz violeta que después se curva hacia abajo y se extiende velozmente hasta abarcar a todo el ejército sajón. Los terribles guerreros se ven enmarcados en una centelleante aura violeta que desaparece abruptamente. Por un momento todo permanece quieto.

Tenue al principio y luego creciendo, el sordo rumor se inicia de nuevo, como si se señalara la proximidad de una mastodóntica catástrofe. Y para entonces la tierra se alza como en el océano la marea.

—¡Un terremoto! —grita alguien entre las filas de guerreros que se extienden a los pies del Rey. Pero el suelo que pisa el ejército de Arturo permanece tan firme como una roca.

La ola comienza a moverse, adelantándose a un gesto de la pequeña figura que enarbola el bastón de mando de ébano. El ejército sajón es presa de un ruidoso pánico.

Aullando de placer, los hombres del Rey Arturo avanzan y los sajones se vuelven y huyen... perseguidos por la gran ola, que si bien ha cobrado ya monstruosas proporciones, cruza sobre Avalon sin causar el más mínimo daño.

—¡Derrotados! —exclama el Rey Pellinore—. ¡La invasión ha sido frustrada sin derramarse una sola gota de sangre!

—¡Ha sido de nuevo obra de Pip! —ruge el Rey, y salta a su caballo para descender a la planicie y saludar al más grande de los héroes que haya visto nunca su reino.



# APÉNDICE

## APÉNDICE 1

## EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

Esta parte sólo la utilizarás cuando decidas **DORMIR.** Si el dado te envía hasta aquí, habrás de seguir las siguientes reglas:

1. Entras en el Mundo de los Sueños exactamente con el nivel de PUNTOS VITALES que tenías cuando decidiste dormir.

2. Careces de magia, de armas o de armadura, excepto aquellas que te hayan sido otorgadas en algún encuentro del Mundo de los Sueños.

3. No puedes llevarte nada del Mundo de los Sueños.

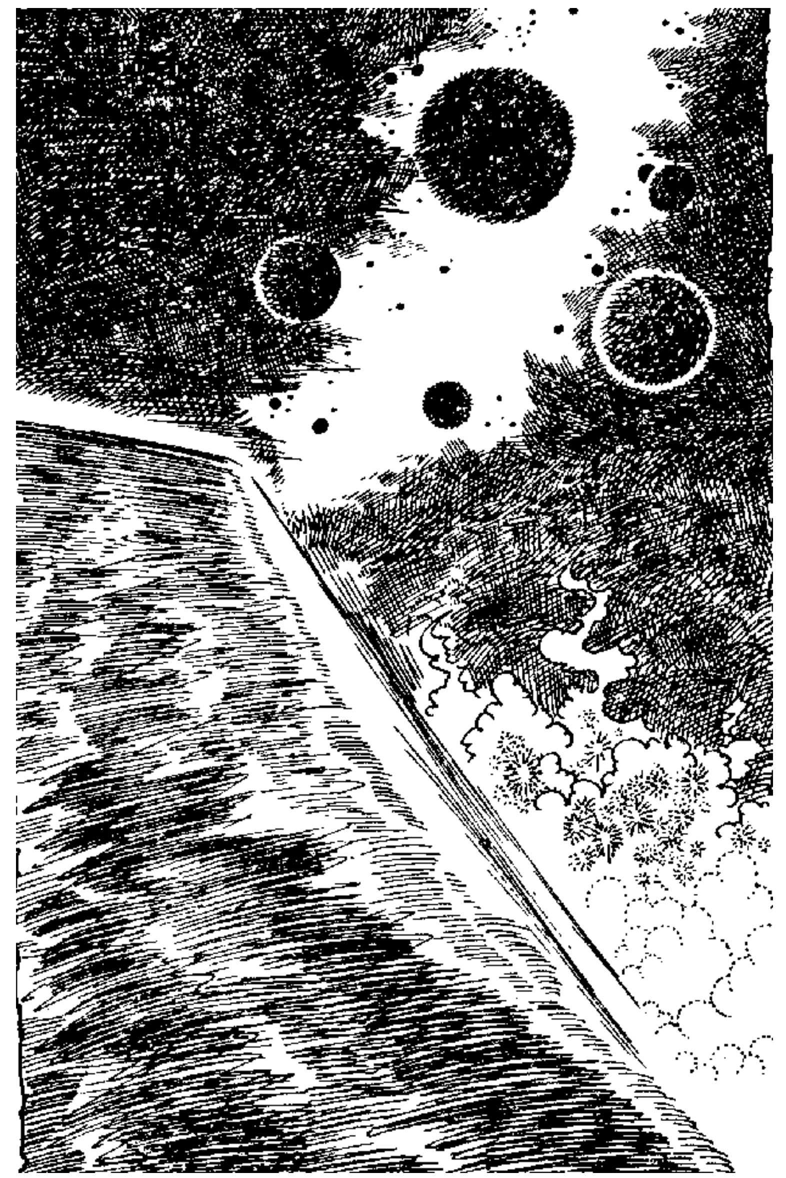
4. Los PUNTOS VITALES perdidos en el Mundo de los Sueños se restarán de los PUNTOS VITALES que tengas. Si resultas muerto en el Mundo de los Sueños, quedas verdaderamente muerto y has de ir derecho al terrible 14.

*Entra ahora en el Mundo de los Sueños, lanzando dos dados y yendo a la sección del mundo de los Sueños que indique el resultado logrado.*

Si sobrevives, vuelve a la sección en donde decidiste dormir.

## SECCIONES DEL MUNDO DE LOS SUEÑOS

2. Te hallas al timón de una gran nave con la que has emprendido una arriesgada aventura. El vigía de la cofa te grita que la nave está acercándose al fin del mundo. Aunque sabes que eso resulta imposible puesto que la Tierra es redonda, puedes advertir que tiene razón: una fuerte corriente lleva directamente el navío a una enorme catarata en mitad del océano. Es una cascada que cae sobre las estrelladas profundidades del espacio. Pugnas con la rueda del timón, pero no consigues apartar a la nave de su curso. Lanza un dado. Si sacas de 1 a 3, te precipitas en el 14. Si sacas de 4 a 6, has tenido la suerte de caer en la sección en donde decidiste DORMIR sin haber perdido PUNTOS VITALES.



*Una vasta catarata cae en las estrelladas profundidades del espacio.*

3. Te encuentras ante un ancho lago, envuelto en la bruma, y sabes que la única manera de volver a la sección en donde decidiste DORMIR consiste en cruzar sus sombrías aguas. La distancia es demasiado grande para cubrirla a nado, pero existe la posibilidad de que puedas llamar al barquero que se encuentra en la lejana orilla. Cuando estás a punto de gritarle eres repentinamente atacado por un andrajoso rufián armado con una daga que logra un daño adicional de 1 punto. Aunque te hallas desarmado, estás dispuesto a luchar. El rufián andrajoso posee 12 PUNTOS VITALES. Los dos asestáis con éxito un golpe sacando 6 o más, pero en tu desesperación tú eres el primero en atacar. Si el rufián

te mata, pasa al 14. Si matas al rufián en tres ataques o en menos, podrás llamar al barquero y regresar a la sección en donde decidiste DORMIR**.** Si tardas más en matar al rufián, el barquero ya se habrá marchado y sólo podrás retornar a tu aventura a través del 14.

4. Aunque esto resulte totalmente fuera de lugar, estás tan borracho como una cuba y acabas de entablar una pelea con un hombre muy alto que posee 25 PUNTOS VITALES y una porra que causa un daño adicional de 3 puntos. Si bien te hallas equipado con la fiel EJ (y por consiguiente asestas un golpe sacando 4 o más y logras un daño adicional de 5 puntos), te sientes tan inseguro sobre tus pies que sólo puedes lanzar un ataque por cada dos de tu adversario. Peor aún, tardas tanto en desenvainar a EJ que tu enemigo es el primero en acometer. Si pierdes esta estúpida pelea, pasa al 14. Si ganas, puedes regresar a la sección en donde decidiste DORMIR.

5. En lo más profundo de un horrible calabozo has hallado un cofrecillo de cristal tallado y transparente. En su interior hay una brillante gema verdiazulada que sabes que te proporcionará en PUNTOS VITALES lo que indique el lanzamiento de dos dados (algo muy raro en el Mundo de los Sueños). Tu problema estriba en lograr abrir el cofrecillo. Para intentarlo debes lanzar un dado. Si sacas 5 ó 6, consigues la piedra preciosa y aumentas tus PUNTOS VITALES. Si sacas cualquier otra cosa, el cofrecillo se hace añicos, privándote de 10 de los PUNTOS VITALES que en este momento tengas. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, regresa a la sección en donde decidiste DORMIR, pero con 10 PUNTOS VITALES menos.

6. A través del piso de un castillo en ruinas caes en la cripta rosada del Diablo poético, quien, como descubres, se halla de muy mal humor por culpa de un dolor de muelas (o más exactamente de colmillos). Insiste en que debes escribir un «limerick» (estrofa irlandesa de cinco versos de los que riman primero, segundo y quinto, y tercero con cuarto) que empiece así: «Hubo una vez un poeta llamado Dan ... ». Si puedes terminar el «limerick» en menos de quince minutos, regresarás sano y salvo a la sección en donde decidiste dormir. En caso contrario te morderá y perderás 5 PUNTOS VITALES. (Si eso te mata, pasa al 14. Si no es así, regresas con 5 PUNTOS VITALES menos.)

7. Un brujo te ha regalado un pergamino que contiene un sortilegio de GNURLBASH. No tienes idea de lo que hace un sortilegio de GNURLBASH, pero estás resuelto a averiguarlo. Las instrucciones del pergamino indican que has de lanzar dos dados. Si sacas de 2 a 6, el sortilegio provoca la aparición de un monstruo de Gnurlbash con 30 PUNTOS VITALES y colmillos que causan un daño adicional de 2 puntos. Te atacará malignamente, siendo el primero en acometer. Si te mata, pasa al 14. Si puedes matarle sólo con tus manos, regresa a la sección en donde decidiste DORMIR**.** Si sacas de 7 a 10, aparecerá el monstruo de Gnurlbash, pero se marchará al punto, permitiéndote regresar sano y salvo a la sección en donde decidiste DORMIR**.** Si sacas 11 ó 12, el monstruo te acompañará fuera del Mundo de los Sueños y peleará a tu lado contra otro monstruo (pero sólo uno) en tu aventura para desaparecer luego.

8. Has caído en un gigantesco plato de gachas (lo que presumiblemente significa que has encogido de tamaño de modo alarmante o que no debes cenar tanto si te vas enseguida a la cama). Aunque las gachas son tan espesas que hay pocas probabilidades de que te ahogues, adviertes que una aleta cruza la superficie en dirección a ti. Lanza un dado rápidamente. Si sacas de 1 a 4, nada te sucede: la aleta es sólo un grumo de las gachas. Si sacas 5 ó 6, también se trata de un grumo, pero debajo hay un tiburón. El tiburón posee 20 PUNTOS VITALES y logra un daño adicional de 4 puntos cada vez que te muerde. Buena suerte en el encuentro.

9. Alguien ha desatornillado tu pierna (la izquierda) y la ha lanzado a un profundo pozo. Ahora tienes que bajar para recobrarla. Lanza dos dados. Si sacas de 9 a 12, lo logras. Si sacas de 2 a 8, fracasas. El problema es que si aquí no recobras tu pierna, la auténtica se hallará paralizada en tres secciones después de que regreses a la sección en donde decidiste DORMIR. Esto significa que si participas en una pelea, automáticamente fallarás cada tercer ataque, sea lo que fuere lo que indiquen los dados.

10. Al llegar a una extraña aldea, los campesinos deciden quemarte atado a un poste, por haberte confundido al parecer con un brujo, Amordazado y sin poder moverte, contemplas ahora

cómo se te acercan los ancianos de la aldea con teas encendidas. Eso te preocupa, puesto que luce el sol. Si consigues romper tus ligaduras podrás regresar corriendo a la sección en donde decidiste dormir. Lanza dos dados para averiguar la resistencia de las cuerdas. Luego vuelve a lanzarlos para determinar qué clase de esfuerzo haces por romperlas . Si en la segunda tirada sacas más que en la primera, eres libre. En caso contrario, ya puedes dirigirte bien chamuscado al 14.

11. Has quedado inconsciente durante un combate, pero Merlín, que es un poco miope, decide que estás muerto y te dispone un honroso entierro. Te bajan hasta la tumba en un ataúd muy confortable. Tienes muy poco tiempo para llamar la atención de todos antes de quedarte sin aire. Puedes llamar su atención obteniendo un 6 al tirar un solo dado. Pero si no consigues ese 6 en cinco tentativas o en menos, mueres asfixiado. Ya sabes a dónde tienes que ir...

12. Estás perdido en medio de una densa niebla que te ha desorientado por completo. Vagas durante horas, tratando de hallar el camino de regreso a la sección en donde decidiste DORMIR... mientras que al propio tiempo te esfuerzas por evitar caer en el terrible 14. Lanza un dado. Si sacas 1 ó 2, vas al 14. Si sacas 3 ó 4, vuelves a la sección en donde decidiste DORMIR. Si sacas 5 ó 6, te hallas de vuelta al Mundo de los Sueños, así que has de lanzar dos dados para averiguar qué sección del Mundo de los Sueños te aguarda esta vez.



# APENDICE II

# EL RITUAL DE WALLBANGER

NO LEAS ESTA SECCION HASTA QUE ESTES DISPUESTO A LANZAR EL SORTILEGIO

*

ADVERTENCIA: LA LECTURA DE ESTA SECCION INUTILIZA EL SORTILEGIO PARA EL RESTO DE LA AVENTURA

Para realizar este Ritual de Wallbanger, aterrador y misterioso, necesitarás una gorra de visera, lápiz, papel, un plato de sopa (caliente o fría) y un azadón.

1. Ponte la gorra de visera.
2. Hazla girar de modo que la visera apunte hacia atrás.
3. Con tu lápiz traza en el papel una estrella de cinco puntas.
4. Escribe dentro de la estrella la palabra ¡WALLBANGER!
5. Entierra el papel en el jardín (o en cualquier otro sitio).
6. Vuélvete a casa y tómate la sopa.

Una vez que hayas concluido el Ritual, entra en acción el sortilegio. Es eficaz contra un grupo de enemigos de cualquier número o fuerza, paralizándoles por completo durante seis turnos consecutivos de un combate y permitiéndoles después atacar sólo una de cada dos veces (suponiendo que no les hayas hecho pedazos mientras se hallaban paralizados).

Este es uno de los sortilegios más poderosos que se conocen y lanzarlo te costará la mitad de los PUNTOS VITALES que tengas en este momento. Incluso así, sólo puede ser empleado una vez durante una aventura y tiene que ser utilizado tan pronto como hayas leído las instrucciones. De otro modo, la magia se disipa sin producir efecto alguno.

# APENDICE III

## SECCION DE NAVEGACION CHAPUCERA

Bienvenido a la sección de Navegación Chapucera. El que estés aquí revela que (quizás de nuevo) te has hecho un completo lío tratando de gobernar tu nave hacia donde querías ir.

Pero desde luego has acabado por llegar a ALGÚN SITIO. Lanza un dado para averiguar en dónde te hallas... y en qué embrollo te ha metido tu navegación chapucera.

**Resultado**

1. Desembarcas en una isla envuelta en la bruma. Tiene un aspecto tan espectral que ninguno de tus fieles tripulantes desembarca contigo. Valiente (y estúpidamente) insistes en ir solo, dado que eres tú quien tiene que averiguar tu situación actual.

Avanzas playa arriba, te extravías en la niebla, caes en un lodazal, perdiendo en el incidente 3 PUNTOS VITALES, y acabas penetrando en una sombría caverna.

Sabes que esto es una locura, pero sigues adelante hasta que te encuentras con el nido de la supergallina moteada, un animal de patas cortas y del tamaño aproximado de un autobús de dos pisos.

La supergallina moteada es un animal muy agresivo que, por fortuna, no pelea muy bien, ya que necesita sacar 12 para atacarte con éxito. O más bien para sentarse encima de ti, porque éste es su modo de atacar. Pero si consigue sentarse sobre ti, te dejará tan plano que tendrán que enviarte directamente por correo al 14.

En razón de su gran tamaño, resulta muy difícil matar a las supergallinas. Esta tiene 100 PUNTOS VITALES. Tú eres el primero en atacar. Si la matas, hallarás tu posición actual en un enorme huevo que estaba tratando de poner, y puedes volver a tu nave y a tu carta marina.

2. Desembarcas en una isla coralífera de resplandecientes arenas, palmeras cimbreantes, brisas susurrantes, un sol espléndido y, además, poblada por una activa tribu de caníbales.

Como los caníbales son bastante estúpidos, es posible que no te consideren un ser humano. Lanza dos dados. Si sacas más de 6, puedes regresar sano y salvo a tu nave y a tu carta marina. Si sacas 6 o menos, tendrás que luchar con la hija del jefe caníbal.

Esta esforzada amazona posee 35 PUNTOS VITALES y asesta con éxito un golpe sacando 5 o más. Enarbola un garrote que le proporciona 3 puntos adicionales de daño. Si te deja inconsciente, te conservará como animal doméstico. Si te mata, te servirá (con ñames, bayas y arroz silvestre) en el próximo banquete tribal.

Si la matas, aún tendrás que escapar del resto de la tribu (que nada sabe de pelear limpiamente. Determina tu destino lanzando de nuevo dos dados. Si sacas más de 4, eres libre de volver a tu nave y a tu carta marina. Si sacas 4 o menos, la tribu te comerá crudo, proceso que puedes observar desde el 14.

Esta es una isla repulsiva; trata de evitarla la próxima vez.

3. Desembarcas en una isla rocosa. Tú y tu fiel tripulación os lanzáis a explorarla y descubrís que sólo se halla poblada por aves marinas y mosquitos. Estás destinado a sufrir un ataque de unas o de otros. Lanza dos dados. Si sacas más de 6, te pica un ave marina; pierdes 10 PUNTOS VITALES (si esto te mata, pasa al 14). Si sacas 6 o. menos, te pica un mosquito con pérdida de 1 PUNTO VITAL, pero el insecto te inocula la malaria, lo que significa que a partir de ahora temblarás tanto que sólo podrás tener éxito en uno de cada dos turnos de un combate. La malaria persistirá indefinidamente hasta que tomes alguna quinina mágica o emplees seis dosis completas de pócima curativa y una aplicación de ungüento para curarte tú mismo.

4. Desembarcas en una isla volcánica y adviertes que el volcán aún está activo cuando te hallas tierra adentro. Y lo notas porque se encuentra en erupción. Tienes una pequeña probabilidad de evitar el río de lava. Lanza dos dados. Si sacas 7 o menos, te atrapa: pasa directamente al 14. Si sacas 8, 9 ó 10, te produce quemaduras con pérdida de 15 PUNTOS VITALES, pero si eso no te mata puedes volver a

tu nave y a tu carta marina. Si sacas 11 ó 12, consigues regresar sano y salvo a tu barco.

5. Desembarcas en una reserva ornitológica en donde hay miles de las olvidadizas aves cricri. Estos seres de brillante plumaje ponen huevos azules y por lo general olvidan en dónde los han dejado. Cada huevo posee la interesante propiedad de remediar los efectos del veneno si se come con espinacas purpúreas. Lanza un dado para determinar cuántos huevos hallarás.

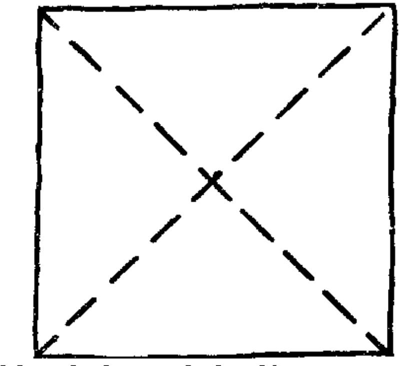
6. Un poco más allá de la playa de esta isla, hay un terreno cubierto de espinacas purpúreas (extremadamente raras y que si se comen con un huevo de ave cricri sirven de remedio para los efectos del veneno). Entre donde tú estás y las espinacas hay un ejemplar de una especie igualmente rara, el dragón kimono a rayas, con 30 PUNTOS VITALES y garras que ocasionan un daño adicional de 4 puntos. El dragón permanecerá inmóvil hasta que tú lances el primer ataque, pero después luchará muy eficazmente, puesto que sólo necesita 4 o más para asestar un golpe. Los dragones de esta especie jamás muestran una reacción amistosa, pero a veces pueden ser sobornados con huevos de las aves cricri. Si te sobran algunos, lanza dos dados para averiguar cuántos aceptará el dragón.

## APENDICE IV

## DIBUJOS PARA CONSTRUIR UN BARCO

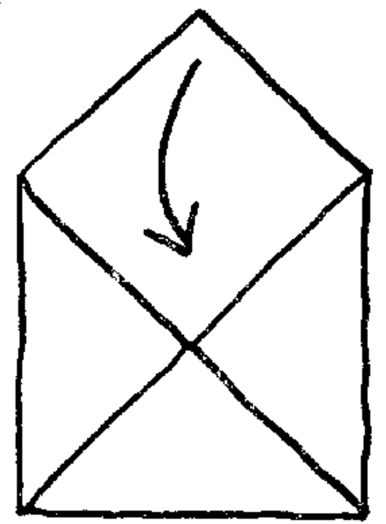
(Sección 166)

1 . Toma una hoja *cuadrada* de papel y pliégala así ...

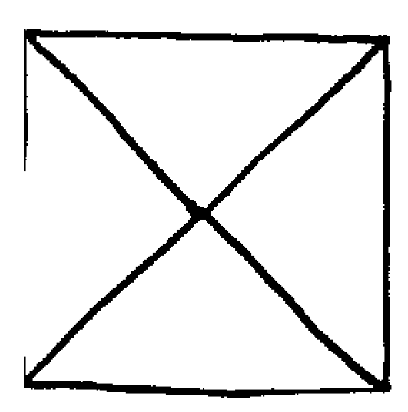


(Dobla a lo largo de las líneas punteadas)

2. Ahora pliega las cuatro esquinas hacia el centro

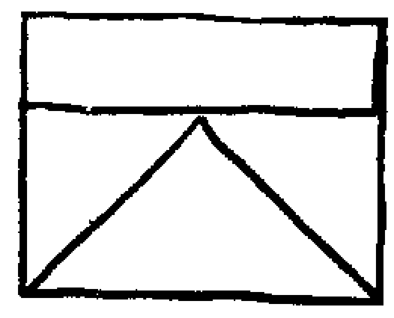


(Tiene este aspecto cuando has doblado tres de las cuatro esquinas)

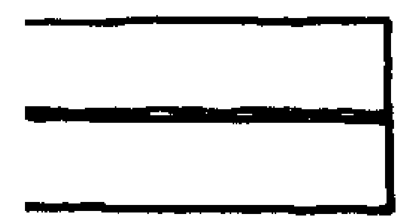


(Y tiene este aspecto tras plegar las cuatro)

3. Ahora dobla la parte superior y la parte inferior hacia el centro de este modo...

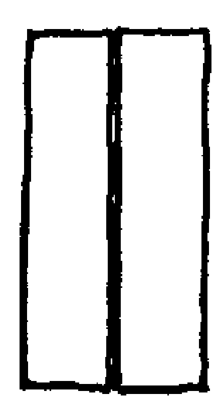


(Parte superior plegada)



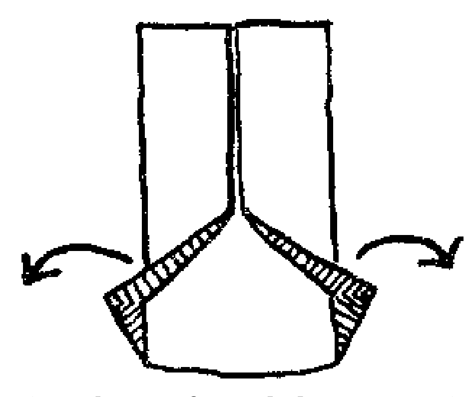
(Ambas partes dobladas)

4. Da la vuelta al papel así...



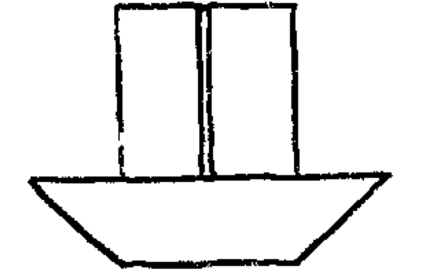
y respira hondo porque a partir de aquí comienzas las complicaciones.

5. Abre las esquinas de abajo y disponlas del siguiente modo:



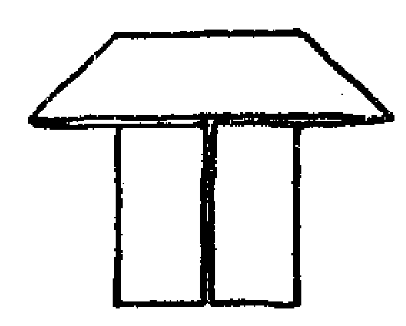
(Tira hacia afuera de las esquinas)

6. Ahora dobla hacia arriba la parte inferior, de manera que te quede así:

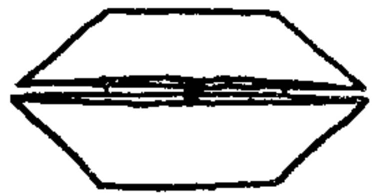


(¡No, no es tu barco, no seas tonto!)

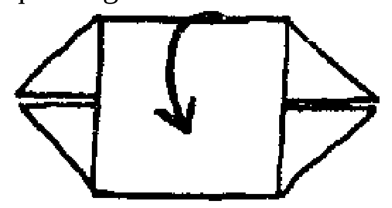
7. Da otra vuelta.



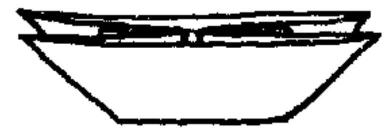
8. Abre las esquinas de abajo y dóblalas como en las operaciones 5 y 6, de manera que el embrollo que estás haciendo tenga un aspecto parecido a esto...



9. Ahora da la vuelta de manera que tengas frente a ti el reverso.

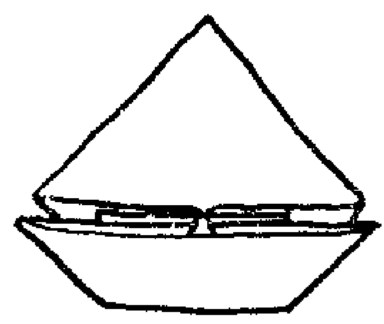


... y pliega la parte superior con la inferior, dejándolo así...

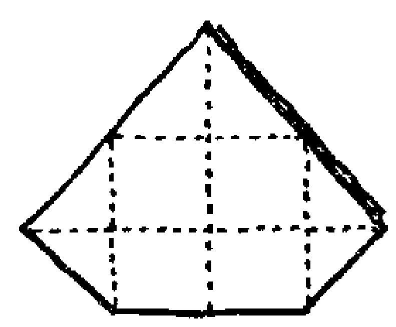


(No, todavía no es tu barco, a no ser que quieras correr el riesgo de ahogarte.)

10. Esto es difícil. Examina desde arriba el papel doblado y luego sujétalo y tira hacia afuera de una esquina (¡Con cuidado porque se rompe con facilidad!)

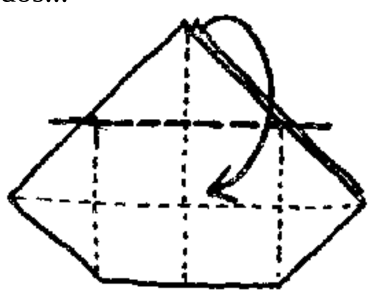


(Éste es el aspecto que presenta después de tirar hacia afuera de una esquina.)



(Y éste es el aspecto que tiene después de tirar de las dos. Las líneas punteadas corresponden a anteriores dobleces.)

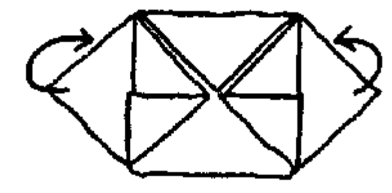
11. Ahora haz esto con ambos lados...



Lo que te deja con...

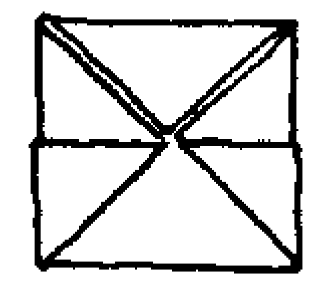


12. Dobla por los costados...

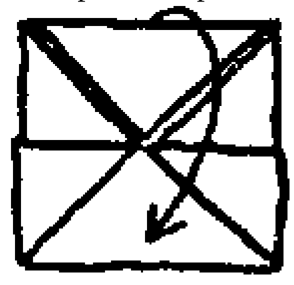


(¡Que aún asomaban! se doblan por detrás de la misma manera.)

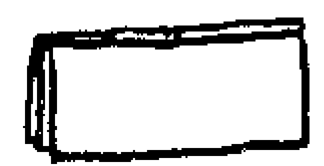
Si te esfuerzas lo suficiente quedará así:



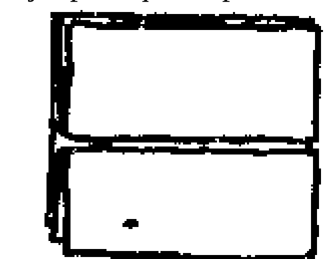
13. Dobla ahora hacia abajo los bordes superiores, por delante y por detrás...



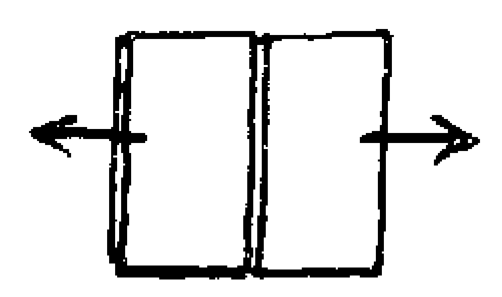
Para que tome este aspecto:



14. Ábrelo de nuevo a partir de abajo, para que se presente de este modo...

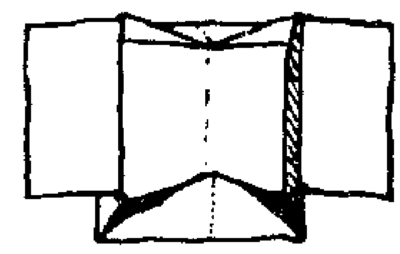


Ahora hazlo girar así



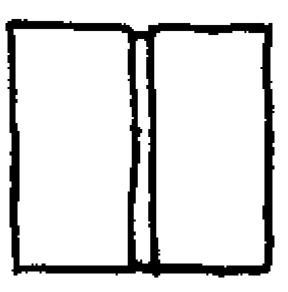
Tira de estos extremos

15. ¡Y acabarás con esta caja tan extraña!

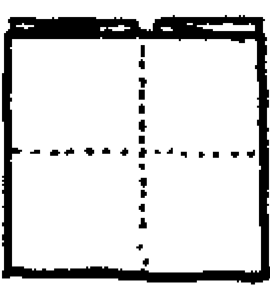


Que tiene este aspecto desde arriba.

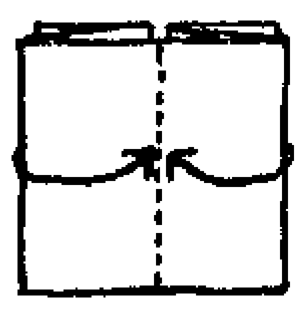
16. Ahora deja de jugar con cajas cuando tienes que construir un barco y vuelve a ponerlo como estaba en el 14...



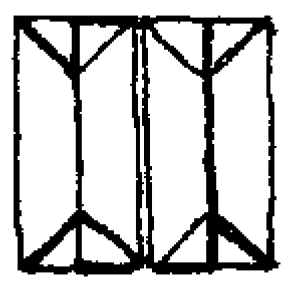
Da la vuelta para que el reverso esté ante ti.



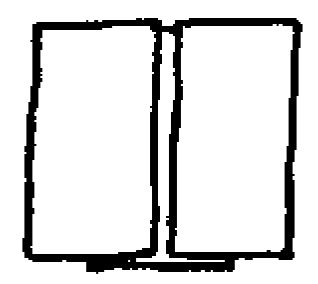
17. Pliega hacia el centro los dos bordes exteriores.



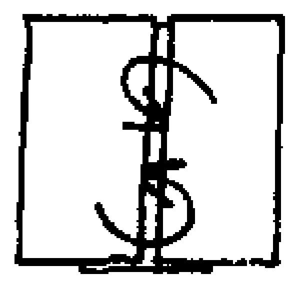
Si tienes suerte, acabará así:



18. Una nueva vuelta...

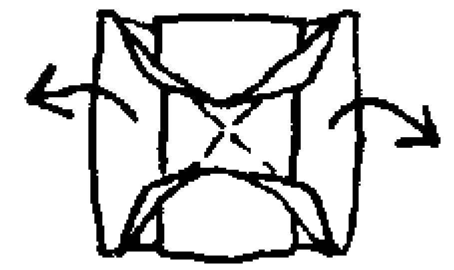


19. Ahora esto es realmente difícil. Pon aquí tus pulgares...

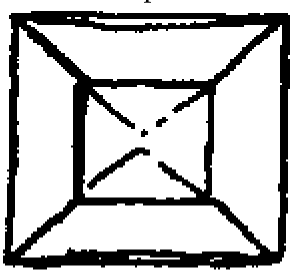


(Aquí los pulgares.)

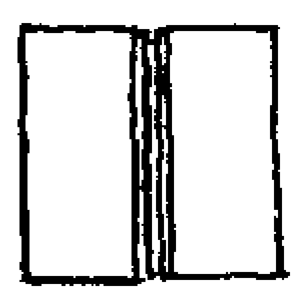
Y tira de todo hacia afuera, aplastándolo de este modo.



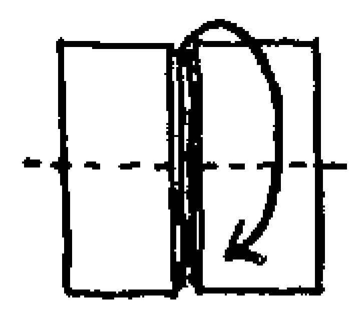
Cuando lo hayas alisado tiene que tener este aspecto:



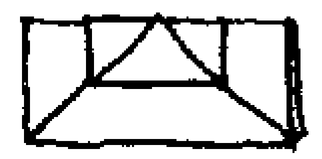
20. Ya casi está. Una nueva vuelta.



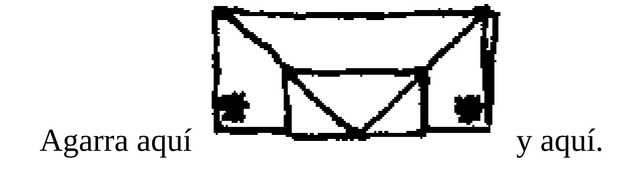
21. Y dobla toda la mitad superior para que se junte con la inferior.



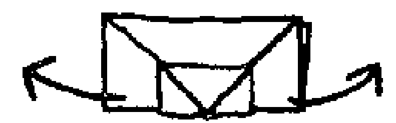
Te quedará así:



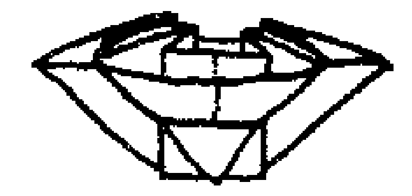
22. Una vuelta más y agarra con fuerza en donde se indica.

Agarra aquí  y aquí.

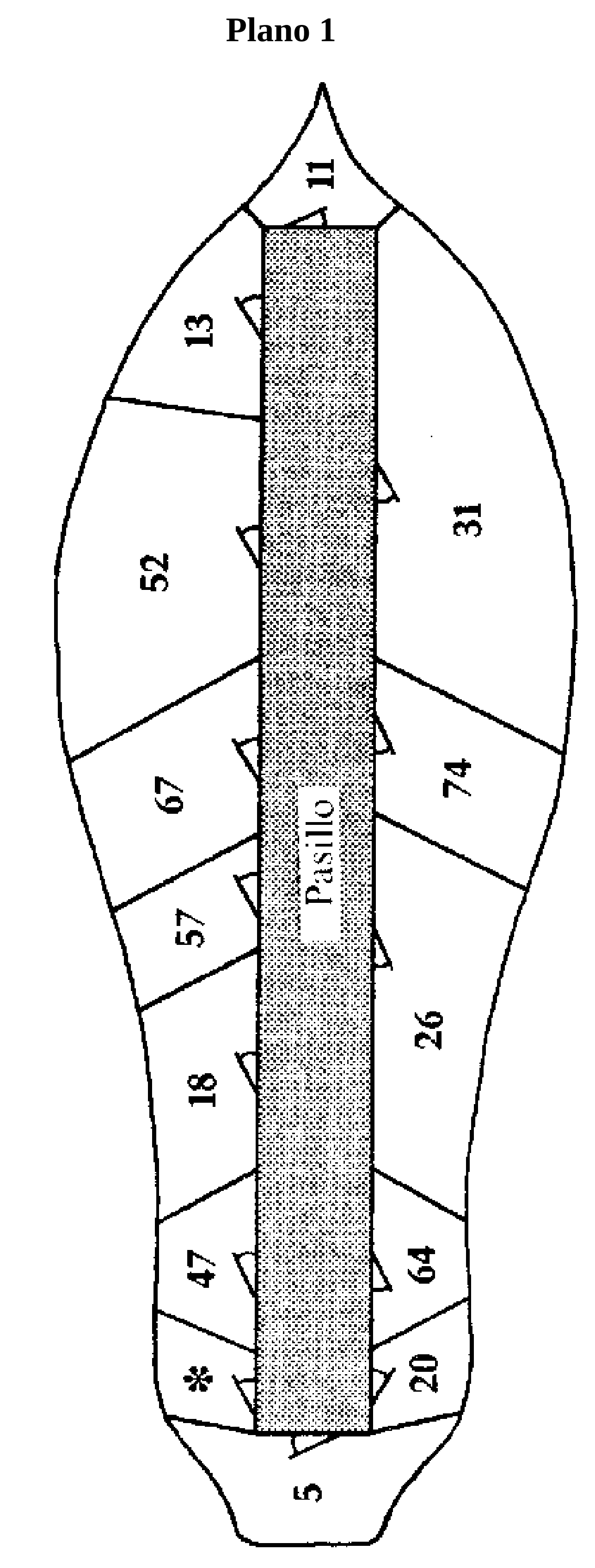
23. **¡¡¡Ahora tira!!!**



¡¡Y ya tienes tu barco!!
(Incluso puedes montar dos velas.)



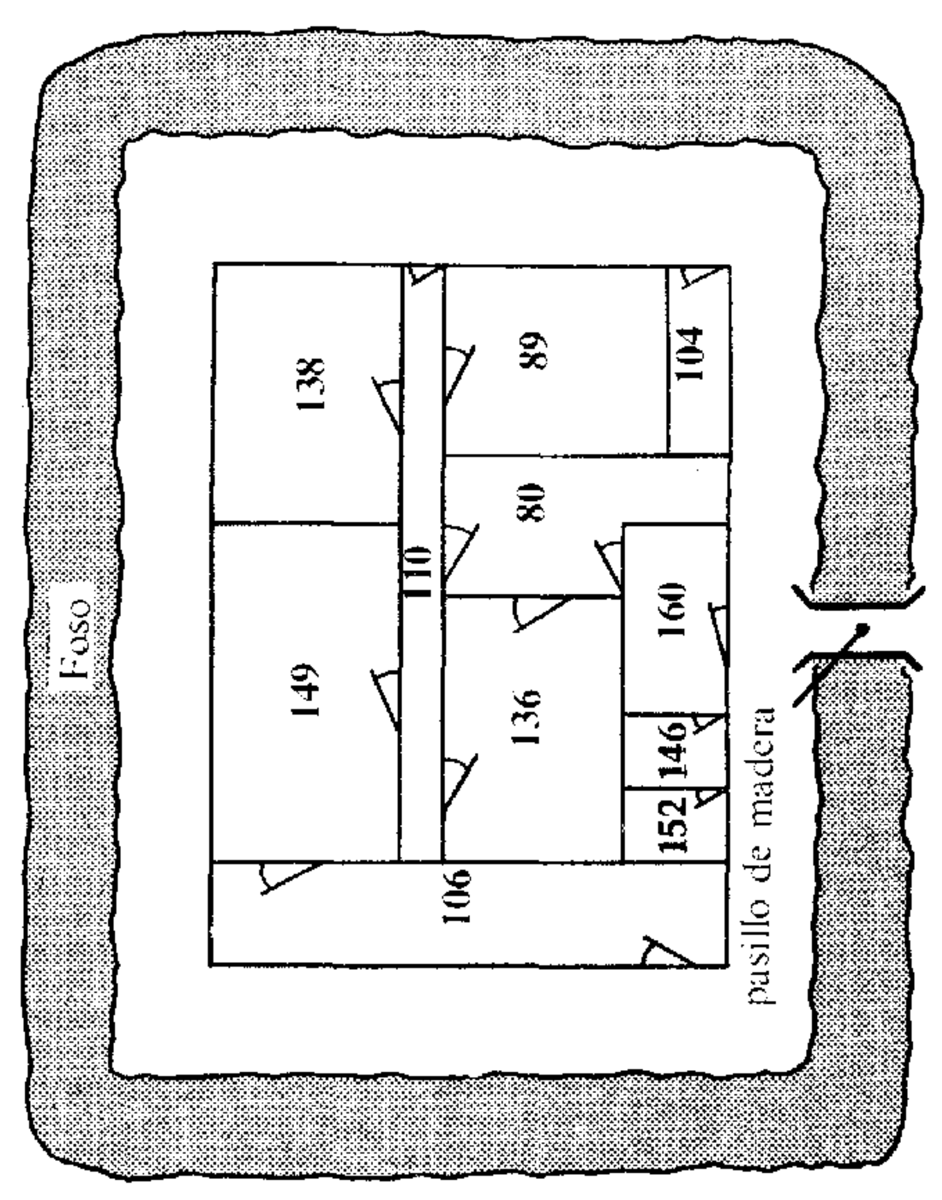
**Plano 1**




* Estancia en donde apareces por vez primera

˥ Puerta

## Plano 2 Sección 160





# REGLAS DE COMBATE

(Véase sección 1)

**Para averiguar los PUNTOS VITALES con los que empiezas**

1. Lanza dos dados y suma los resultados.
2. Multiplica el resultado por 4.
3. Añade los posibles PUNTOS VITALES PERMANENTES que hayas ganado en otras aventuras de *La búsqueda del Grial.*

**Para atacar a un enemigo**

1. Lanza dos dados por ti y otros dos por tu enemigo para ver quién ataca primero. El que más saca es el que ataca antes.
2. Tienes que sacar 6 o más puntos con dos dados para asestar un golpe.

**Para dañar a un enemigo**

1. Comprueba cuántos puntos has sacado por encima del número necesario para alcanzarle.
2. Resta esa cifra del total de PUNTOS VITALES de tu enemigo.

**Para dejar fuera de combate a un enemigo**

Reduce a cero (0) sus PUNTOS VITALES.

*Tus enemigos utilizan el mismo método para atacarte a ti cuando lanzas por ellos los dados.*

## ARMADURA Y ARMAS

1. El empleo de elementos protectores resta puntos de los logrados contra ti.
2. El empleo de armas incrementa el daño que consigas hacer.

**Navegación**

Para gobernar tu nave, escoge cualquier destino (número de sección) que aparezca en la carta marina (ver a continuación) y luego lanza dos dados. Si sacas entre 5 y 12, llegas a tu destino. Si sacas 2, 3 ó 4, pasa a la sección de Navegación Chapucera (Apéndice III) y sigue sus instrucciones. Si sobrevives, vuelve a la carta marina y pasa directamente al destino elegido.

**Magia**

En esta aventura no resulta disponible la magia habitual de *La búsqueda del Grial.* Durante el viaje hallarás diversos artículos mágicos y sortilegios cuyo empleo se explicará en el momento del hallazgo. El sortilegio más potente es *El Ritual de Wallbanger* que puede ser leído y empleado SOLAMENTE UNA VEZ.

**Para evitar combates**

a) *Detectar una reacción amistosa*

Lanza un dado *una sola vez* por tu enemigo y un dado *tres veces* por ti. Si consigues menos puntos que tu adversario, es amistoso. Procede como si hubieras ganado el combate.

b) *Soborno*

1. *El Soborno* sólo es posible en las secciones marcadas con *S. El número de asteriscos indica la cantidad de monedas de oro (Ó de objetos de valor igual o superior) que aceptará tu enemigo. *S=100 monedas de oro. **S=500 monedas de oro; ***S= 1.000 monedas de oro; ****S= 10.000 monedas de oro.

2. Para ofrecer un soborno, lanza dos dados. Si sacas de 2 a 7, tu soborno ha sido rechazado. Si sacas de 8 a 12, procede como si hubieras ganado el combate.

3. Tanto si tienes éxito como si no lo tienes, resta la cantidad del soborno de tu reserva de oro.

**Para recobrar PUNTOS VITALES perdidos**

1. Sueño. Puedes dormir en cualquier momento que quieras, excepto cuando estés peleando. Lanza *un solo* dado. Si sacas de 1 a 4, pasa al *Mundo de los Sueños. Si* sacas 5 ó 6 recobrarás el número de PUNTOS VITALES que indique el lanzamiento de dos dados.

2. A lo largo de la aventura se proporcionan otros métodos para recobrar PUNTOS VITALES.

Excepto a través de la Experiencia, no es posible conseguir un número do PUNTOS VITALES superior a aquél con que se empezó.

**PUNTOS DE EXPERIENCIA**

1. Se gana 1 PUNTO DE EXPERIENCIA por cada combate ganado o por cada enigma resuelto.

2. 20 PUNTOS DE EXPERIENCIA = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE. Diez de éstos pueden ser aprovechados en futuras aventuras.

**REPETICION DE LOS VIAJES**

En esta aventura los enemigos anteriormente muertos *no* siguen muertos si ha de repetirse el viaje por esa zona, pero tienen sólo la *mitad* de los PUNTOS VITALES que poseían en tu primer encuentro. Todos los artículos recogidos se pierden, a menos de que se te diga otra cosa.

## Carta Marina

